http://www.oldgamesitalia.net/

K

ATARI ST AMSTRAD PC
C64
SPECTRUM
NINTENDO
SEGA
+ ALTRI...

Anno III n.4
K 27 APRILE 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Grupp

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

REALTA' REALE

La nuova frontiera della tecnologia ludica

SPECIALE TNT

11 PAGINE DI CONSIGLI PER POWERMONGER, SPEEDBALL II, PRINCE OF PERSIA, SEARCH FOR THE KING, CADAVER

ESCLUSIVO

PRIME RECENSIONI ITALIANE

GODS

EYE OF THE BEHOLDER

MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Tutti i segreti del cartoon dell'anno

C'E' UN DIAVOLO NEL COMPUTER

Alla scoperta dell'incredibile *Littil Divil*, il nuovo gioco su CD della Gremlin

Glénat

RECENSIONI

• CHUCK ROCK • NAVY SEALS • SUPER MONACO GP • COLDITZ
• F1 3D • DUCK TALES • RED BARON • TURRICAN 2 • TILT • LEMMINGS
• KNIGHTS OF THE SKY • HARD NOVA • WARLORDS • MARIO IV

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM SEGA

OGGI

5 MOTIVI IN PIÙ PER VIDEOGIOCARE

GIOCHI PREZIOSI

1 Pistola Light Phaser

2 La famosa console 8 bit

3

5100 AZTEC ADVENTURE:
L'obiettivo è raggiungere il Paradiso Azteco, ma non sarà facile. Perchè ci sono 12 livelli con mostri Maya e perfidi terreni sulla vostra strada. Ci sono anche degli amici intorno... se riuscirete a trovarli.

4

Pocketbag

5 Con la console **Master System Plus** il gioco **Safari Hunt in memoria**

5 Con la console **Master System** la cassetta **Rescue Mission**

OFFERTA LIMITATA NEL TEMPO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noe** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vittorio 3 Milano • **Emporio** Cagnoni C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passerini 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Grazzini** Via M. Macchi 29 - Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cassano D. • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivolo** Via Vittorio 42 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Milac** Via Ludigiano 1 Senna Lod • **Cerri** Via Parosi 10 S. Angelo L. • **Bernascani** Via Soffi 88 Varese • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate • **Longatelli** Via Balicco 11 Lecco • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema • **Tintori** Via Brivata 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Citta Mercato Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Sergano • **Vigasio** Portici Zanardelli 2 Brescia • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Gromello • **Metal Mark** Via Adua 45 Orzinuovi • **Cicogna** Via Ucceli 2/A Suzzara • **Tenedini Magazzini** C.so Virt. Emanuele 110 Mantova

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Trapani 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino • **Pagliughi** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Regiro** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso • **Plasticoss Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le. Selezione** Via Canoli 5 Valenza Po • **Italsupa** Via Per Borgomanero Cimignago • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati** P.zza Cavour 28/A Cuneo • **Boea Distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Bandi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Rota 7/9 Balzaretto • **La Fata dei bambini** Golf. Marzini 35 Genova • **Il Punto** Via Donghi 61 Genova • **La Befana di Bozzanti** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Baldia** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco** Via S. Zita 8 Genova • **Gronelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI-TRENTINO - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Zanon di Izolberti** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Montovana 72 Verona • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido** Via Caprilevecchio 40 Bassano del G. • **Camonica** Via Matteotti 31 Bassano del G. • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. • **R.D.E.** Via J. Da Ponte 21 Bassano del G. • **Cave Art** Via Copernico 19 Mate • **Cassretta** Via 55, Trento 35 Schio • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpera 20 S. Giustina B. • **Al Gioca Tu** Via Zambenedetti 15 Treviso • **Coppola** V. Marco 51/93 Venezia • **Conterrasca** Via Grandi S. Maria di Sala • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caggio • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro • **Sme** Via Torino 101 Mestre • **Sme** Via Cornegliano 57 Suvegano • **Sme** Via Udine 28 Zoppola • **Frigoberetta** C.so Virt. Emanuele 14 Pordenone • **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettrica** Via Ravizani 13/2 Bologna • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 70 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le della Sport 50 Modena • **Cabrini Polymotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Setti 78/B Parma • **Pangolino** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini** Via Gramsci 58 Soragna • **Marino Informatica** Via 2 Settembre 113 Dogana • **S.G.M.** Via Bolzella 54 Forlì • **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Brancina 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 10/R Firenze • **Casa dello Scanto** Via Tavelli 126 Firenze • **MA.NI.LA** Via Virt. Emanuele 64/46 Calenzano • **Casa dello Scanto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Scanto** Via Cammei Pisa • **Calira** Via Pontana Agliana • **Etruria** V.le della Sportella 13 Siena • **Centro Bartolucci** Via dei Mille 2/A Grosseto • **Fumanti** Via Lungarno Aulio • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Ditta O. Mondanelli** Via Rizzoli 32 Livorno

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Mondo Piscina** Via N. Bixio 10/A Falconara • **Passi Hi-Fi** Via Trento Nuovo 72/74 Fermo • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Colano • **Casa della Scanto** Via 7 Valli 326/A Perugia • **Valeri** Via B. Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Virt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chiocia** V.le Mazzoni 277 Roma • **Cioff-Cioff** Via Etruria 6/A Roma • **Casa Mia Gaia** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XII Agosto 56 Roma • **Premi passi** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fenzo di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marsi** P.zza F. Cadi 4 Roma • **F.lli Pier Matteo** Via Appia 473 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 125/19 Roma • **Bianzi Giocattoli** Via M. Colonna 20 Roma • **P. Morganti & C.** V.le Europa 72 Roma • **Becchi Franco** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Tonnevechie 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421/A Roma • **Supergiocattoli** Centro comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Latina 252/A Roma • **Tognacchi** Via Domiziana 8 Sperl

CAMPANIA - **Odorina** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santanna dei L. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 36 Napoli • **Corsale** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia** Cdeata 5 Mano 6 Napoli • **Genardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Mugnano • **Shashin c/o Euram. Campania** Str. Comun. S. Salvatore Eboli • **Nuova Informatica Shop** Via Liberta 185/191 Portici • **Tema** Via Vittorio 153 S. Giuseppe Vesuviano • **Eredi Spirito** Via Manzoni 20 Salerno • **Office System** Via Roma 35 Menato S. Severino • **Romy Color** Via Matteotti 27 Atella

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discoroma** C.so Cavour 98 Bari • **Discoroma 2** V.le Einaudi 17 C.O.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Barletta • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano • **Alcuti Domus System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Lucera 28 Foggia • **Copyguida** Via Bari 42/44 Grovinio di P. • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Sannicandro • **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria • **Ancer** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Cutro Pello Baby** Via Mons. Vicario S.N. Caniatti

SARDEGNA - **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 75/17 Sassari • **Erredi** Via E. Campanelli 15 Oristano

Ed inoltre presso tutti i centri vendita "**COCO**" (vedi pagine gialle).

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048

Per infor

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

27

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Paolo Cardillo, Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Giampaolo Moraschi, Paolo (TNT) Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

Gods è il primo titolo della casa di software ribelle Renegade. A pag. 28

Prossimamente potrete vedere immagini come queste nella vostra sala giochi, grazie alla Angel Studios. A pag. 17

E' arrivata l'ora della Realtà Reale. A pag. 22.

recensioni

SU COMPUTER *pagine 28-53*

28 **GODS** *Renegade*
30 **SECRET WEAPONS** *Lucasfilms*
32 **KNIGHTS OF THE SKY** *Microprose*
33 **RED BARON** *Dynamix*
33 **BLUE MAX** *Mindscape*
34 **MIDWINTER II** *Rainbird*
36 **CUCK ROCK** *Core Design*
36 **NAVY S.E.A.L.S.** *Ocean*
38 **SUPER MONACO GP** *US Gold*
38 **WARLOCK** *Millennium*
40 **ESCAPE FROM COLDITZ** *Digital Magic Software*
41 **FORMULA I 3D** *Simulmondo*
42 **LEMMINGS** *Psygnosis*
43 **HARD NOVA** *Electronic Arts*
44 **DUCKTALES** *Titus*
45 **WARLORDS** *SSG*
46 **GP F1 CIRCUITS** *Idea*
47 **FEUDAL WORLDS** *Impressions*
47 **MIGHTY BOMBJACK** *Elite*
50 **EXILE** *Audiogenic*
51 **TURRICAN 2** *Rainbow Arts*
52 **TILT** *Genias*
53 **EYE OF THE BEHOLDER** *US Gold*

SU CONSOLE *pagine 54-65*

54 **SHADOW DANCER** *Sega*
57 **BATTLE SQUADRON** *Electronic Arts*
58 **MICKEY MOUSE** *Sega*
60 **MARIO IV** *Nintendo*
67 **DUCK TALES** *Nintendo*
62 **RYGAR** *Lynx*
67 **XENOPHOBE** *Lynx*
65 **BATMAN** *Nintendo*

IL PICCOLO DIAVOLO

Un inviato di K, sempre alla ricerca di notizie e novità da tutto il mondo, si è recato nella soleggiata (si fa per dire) Sheffield per vedere *Littil Divil*, il gioco per CD-Amiga della Gremlin Graphics che vanta alcune delle migliori immagini grafiche mai viste.

Gli ex-programmatori della Sullivan-Bluth stanno lavorando a questo progetto da più di un anno e ne avranno per altri sette mesi. Il gioco narra del passaggio del *Divil* attraverso i corridoi fiammeggianti dell'Ade, con mostri enormi disegnati a mano e scenari meravigliosi.
A pag. 14 tutti i particolari.

Uno dei personaggi creati dai programmatori della Gremlin per *Littil Divil*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Elementare Watson! Siamo stati digitalizzati in un avventura con immagini video, grafica colorata e interazione tra i personaggi. Dobbiamo dirlo a Lestrade?"

PRIMIZIE! **Questo numero contiene ben tre recensioni esclusive che, per questo mese, potete leggere solo su K. È un'altra dimostrazione del nostro impegno a farvi trovare ogni mese una rivista sempre più aggiornata, ricca e tempestiva. Dai giochi di oggi a quelli di domani il passo è breve: sempre in esclusiva, abbiamo un'anteprima speciale sul primo gioco per CD della Gremlin, *Littil Divil*, nonché diverse anticipazioni sui giochi per CD in lavorazione presso diverse case di software. Come se ciò non bastasse, siamo lieti di pubblicare, in collaborazione con ACE, un'esclusiva mondiale sulla Apollo Communications e il suo incredibile sistema di Realtà Reale. *Last but not least*, c'è anche l'articolo sulla Sense8, saltato il mese scorso per ragioni tecniche pur essendo "strillato" in copertina. L'abbiamo reso più completo per farci perdonare. A risentirci al mese prossimo.**

sommario

NUOVE NEWS

Proprio così! La rubrica delle news è cresciuta e si è divisa in due. Le Tech News contengono notizie su aggeggi, congegni e qualunque tipo di cianfrusaglia elettronica, mentre le Games News sono zeppe di notizie sul software in arrivo.
Il tutto comincia a pag. 5.

12 **CD ORA**
Sherlock Holmes della ICOM. *Ancora* un'animazione foto-realistica su un sistema da casa? Più un'anteprima dei titoli che potremo giocare il prossimo Natale.

16 **ANGEL STUDIOS/SENSE8**
Sesso virtuale, vi attira l'idea? Vi avrebbe dovuto attirare il mese scorso ma per un disguido non è mai apparso. Eccolo qui, finalmente!

19 **SENSE8, PARTE II**
Wordtoolkit, il primo "gestore" di sprite virtuale.

21 **REALTA' REALE**
Un'altra esclusiva di K. Siamo andati a visitare gli uffici della Apollo Communications per provare una nuova macchina di Realtà Reale che, francamente, ha proprio dell'incredibile.

***Lemmings*, un grosso passo avanti in originalità e giocabilità oppure un accozzaglia di fondali carini con troppi clic del mouse? Scopritelo a pag. 42.**

REGOLARI

5 **TECH NEWS**
Una videocamera ultraminiaturizzata, crescono le vendite dei razzi giocattolo dopo la Guerra del Golfo, la Sony e la Nintendo uniscono le forze...

8 **GAMES NEWS**
Cyberspace, della EA. *Captain Planet* salva la Terra, *Terminator 2* la distrugge. Più: *Fantasia*, *Lemmings 2* e *Paperboy 2*.

87 **K-BOX**
E' arrivata la prima lettera in risposta al nostro servizio "Guerra sul Monitor".

26 **SPECIALE TNT**
11 pagine 11 con consigli e soluzioni per i giochi più caldi del momento: *Prince of Persia*, *Speedball 2*, *Powermonger*, *Search for the King*.

91 **PAGINE GIALLE**
La K-Borsa, gli annunci dei lettori e varia umanità.

MIDWINTER II

***Flames of Freedom* della Microprose è un gioco incredibile. Contiene ventidue mezzi di trasporto, interazione con personaggi dalla personalità diversissima, immagini tridimensionali a poligoni, mappe a generazione frattale e strategia militare su grande scala. A pag. 34 la prima recensione italiana di questo epico gioco ideato dall'autore di *Midwinter* e *Lords of Midnight*.**

APRILE 1991

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABACUS: MOSTRA-MERCATO DELL'INFORMATICA E DELLA TELEMATICA

PER LO STUDIO, L'HOBBY, LA CASA.

VEDI

Computer per la scrittura, il disegno, il gioco, la musica, le lingue; libri elettronici; telefoni mobili e cellulari, segreterie, fax e modem, videotext, elettrodomestici intelligenti e tutti i prodotti che "telematizzano" la casa.

PROVA

Abacus è il primo salone europeo dell'informatica e della telematica destinate al mercato "consumer": per la felicità di famiglie, studenti, docenti e professionisti, che vedranno e proveranno direttamente ciò che stanno cercando.

COMPRA

Dopo la prova, l'acquisto: Abacus è anche il primo grande supermarket dell'informatica e della telematica, in cui è possibile confrontare prezzi e afferrare al volo offerte speciali o novità per portarsele subito a casa.

ABACUS

SYNCRONIA

9-13 MAGGIO 1991 FIERA MILANO

ORE 9-18, INGRESSO GRATUITO, FIERA MILANO, P.zza GIULIO CESARE, P.ta ALBERGHIERA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECH NEWS

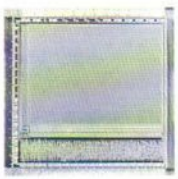
Video Orologio da polso

• *Per i video amatori intenzionati a personalizzare i propri video e dare loro un aspetto più professionale, la Sony sta per lanciare sul ercato americano il V-box per PC e compatibili. Costituito da un adattatore in grado di inserire ogni immagine o testo creato con il Pc su di una normale immagine video, il V-box è basato su un nuovo standard sviluppato dalla Sony chiamato VCSA, che permette di collegare al computer Videoregistratori, videocamere, laserdisk e monitor TV.*

Tra pochi anni, grazie a due ricercatori dell'Università di Edimburgo in Scozia, sarà possibile portare al polso un orologio con funzioni di videotelefono come quello che aveva in dotazione Dick Tracy. Il professor Peter Denyer e il dottor David Renshaw hanno costruito una video camera su di un chip della lunghezza non superiore alla capocchia di un fiammifero.

Le possibilità di questo chip di 8x2 mm superano le frontiere dell'immaginazione... giochi visivi, telecamere da 60.000 lire, "micro" video registratori, televisioni in miniatura per la visione notturna, sistemi di sicurezza domestica (riconoscimento delle persone, spie "intelligenti" per il movimento, registrazione di avvenimenti, porta d'ingresso), controllori per bambini, sistemi di verifica biometrica (impronte digitali, visi, firme), vista elettronica, desktop publishing, robotica, videotelefoni, ecc.

"Questa nuova tecnologia promette di rivoluzionare le applicazioni video esistenti e permette la realizzazione di nuovi prodotti nei mercati commerciali che erano fino ad ora irraggiungibili," dicono alla VSLI Vision Limited (VVL), la società che si occuperà dello sviluppo e della commercializzazione di questo notevole oggetto. Anche gli inglesi dicono la loro in campo elettronico, e gli italiani?



Questo demo "camera on a chip" integra 312x287 pixel con 4000 cancelli di loic. Presto potremo avere al polso un televisore portatile, grazie VVL!

Missili in liquidazione

L'interesse per i missili giocattolo è cresciuto enormemente dopo i tristi recenti attacchi degli SCUD irakeni su Israele e L'Arabia Saudita e il susseguente successo dei Patriot, gli "Acchiappa SCUD", missili di difesa anti missile.

"I modellini di missili sono diventati in breve tempo una delle attività educative, scientifiche e di divertimento negli States," dicono alla Estes Industries, una delle più grosse ditte per quel che riguarda la produzione di modelli di missili giocattolo.

"Il modello base di un missile, che può variare in lunghezza da 10 cm a più 2 metri, consiste in una testa conica, un corpo tubolare, alette, rampa di lancio, sistema di recupero e motore. Il lanciatore utilizza un motore pre costruito con propellente solido alimentato elettricamente. Oltre 250 milioni di lanci sono assicurati grazie al sistema di sicurezza montato all'interno del modellino del missile."

Il missili vanno dallo stato dell'arte al sublime. Il Comanche-3 della Estes, un modello a tre stadi, raggiunge l'altitudine di oltre 700 metri a una velocità superiore a 240 all'ora. L'Eggspress può portare un uovo a 100 metri d'altezza e riportarlo indietro "incolume", mentre l'Astrocam fotografa la terra mentre è in volo. La telecamera aerea dell'Astrocam 110 lanciato con il Delta II può fare fino a 110 foto durante il volo. Un otturatore da 1/500 di secondo viene attivato poco prima dell'espulsione del sistema di paracadute. Delle leggi regolano il peso dei missili a 453 grammi per lancio.

"Usare alcune forme di vita come mosche, cavallette o vermi, offre l'opportunità di studiare gli effetti dell'accelerazione," dicono alla Estes, ma avvertono "ma suggeriamo di non lanciare topi, porcellini d'india o altri roditori perché la tremenda accellerazzione e la forza di gravità dei modellini dei missili in volo può terrorizzare ed essere pericoloso per i piccoli animali."

Per ulteriori informazioni contattate la Estes Industries, Penrose, Colorado 81240, USA.

MSX: la fine si avvicina?

Dopo otto anni di sviluppo e supporto hardware, la Sony ha deciso di interrompere il proprio legame con l'MSX.

Questo significa che le società rimanenti, delle dieci originarie, sono rimaste due: la Matsushita e la Sanyo, ma molto probabilmente la decisione della Sony influenzerà anche quest'ultime sul futuro dell'MSX.

Il progetto MSX partì originariamente agli inizi degli anni ottanta, quando in Giappone, per sollevare gli utenti dalla frustrazione di avere a disposizione macchine con continui problemi di compatibilità, si decise di creare un'alleanza che permettesse la sicurezza di avere del software e dell'hardware perfettamente compatibile tra differenti sistemi. L'MSX era lo standard, ma spettava alle società decidere la linea e le capacità delle proprie macchine.

Il progetto per allora era sicuramente un'ottima idea, ma la timida risposta del pubblico a fatto sì che le aziende facenti parte l'alleanza si staccassero una dopo l'altra dal supporto del sistema. Buon ultima la Sony. È forse arrivato il tramonto anche per l'MSX?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TV DA ASPORTO

State all'occhio teledipendenti. Non c'è più nessun ostacolo che vi impedisca di guardare la TV o i programmi video ovunque vi troviate. Le case costruttrici di videoregistratori (VCR) hanno lanciato dei "combinati video portatili", definiti da qualcuno come i videoregistratori della terza generazione. La prima casa a introdurre questo tipo di apparecchi è stata la Sony, ma altre marche si sono subito inserite nella competizione. Una di queste è l'Hitachi che ha lanciato il primo combinato video portatile multisistema, denominato VT-LC50EM.

Questo nuovo combinato raduna in sé un monitor LCD da 5", un sintonizzatore con 20 canali preselezionabili e un VCR multistandard in grado di riprodurre cassette VHS di qualunque formato. L'apparecchio è infatti compatibile con gli standard televisivi PAL, NTSC e SECAM, coprendo così i sistemi televisivi di tutto il mondo. Il "combinato" incorpora anche una speciale schermatura magnetica per una migliore ricezione.

L'Hitachi, che definisce l'apparecchio "una fusione creativa di tecnologie avanzate", è una delle più grandi società giapponesi di alta tecnologia e oltre al settore video si interessa di HDTV (TV ad Alta Definizione), chip di mega-memoria, neurocomputer e automobili a levitazione (!). Tutti questi sono "giocattoli" del XXI secolo, il VT-LC50EM è invece disponibile già da oggi a L. 3.500.000.

• *La Sega ha rimosso i cartelloni delle sigarette Marlboro dai suoi coin-op di corsa come* Super Monaco GP *dopo alcune lamentele della Commissione Federale per il commercio degli USA. Le autorità erano preoccupate degli effetti sui giocatori più giovani di tali pubblicità nei videogiochi. Sembra, fra l'altro, che la Sega non avesse neanche il permesso di utilizzare il logo della Marlboro.*

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AT 286 12-16 Mhz	**Lit. 990.000**
AMIGA 500 ITALIA	**Lit. 745.000**
COMMODORE 64 NEW	**Lit. 340.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel. 76008728 - fax 76013902

Battletech-nologia

Come aggiornamento al servizio esclusivo pubblicato da K nel settembre 1989, possiamo rendere noto che oltre 50.000 persone hanno visitato il Centro Battletech di Chicago da quando, l'agosto scorso, aprii i battenti al pubblico.

"L'idea alla base del Centro Battletech è di rendere accessibile al pubblico la magia resa popolare da film come 'Guerre Stellari', consentendo al consumatore di vivere un'esperienza futuribile", dice il portavoce della ESP Interactive Entertainment.

Per 6 (giorni feriali) o 8 dollari (festivi), i giocatori possono comprare una "esperienza ludica" di 25 minuti più la possibilità di stazionare per un tempo illimitato nell'area d'osservazione.

L'esperienza ludica è divisa in una sessione di "Preparazione" di 10 minuti per addestramento e strategia, e in una sessione di gioco alla cabina di guida di 15 minuti. Qui il giocatore controlla un robot di 10 metri d'altezza e combatte contro altri giocatori mentre tre computer proprietari da 40Mhz con 32 MB di memoria alimentano gli schermi di gioco con 200 oggetti "ray-traced" tridimensionali, una paletta di 16 milioni di colori ed effetti sonori spaziali.

Jordan Weisman, designer del Centro Battletech, prevede che entro l'anno verranno aperti in USA da quattro a cinque nuovi centri, mentre un'altra decina aprirà nel 1992. È previsto anche un centro europeo, a Londra, e tre società giapponesi sono interessate ad aprire dei centri in Giappone. Il primo Centro Battletech giapponese aprirà i battenti a Tokyo, probabilmente il prossimo inverno.

Weisman e i suoi colleghi stanno ora sviluppando nuove apparecchiature hardware e software da utilizzare in futuri Centri Battletech. Questi nuovi sistemi avranno una velocità cinque volte superiore e una risoluzione quattro volte superiore a quelle dei sistemi attuali. La ESP sta inoltre pensando a nuovi giochi da adattare al sistema. *Shadow Run* sarà il primo, seguito da *Renegade*. "Ci vorranno sei mesi per preparare la grafica e la struttura del gioco" spiega Weisman. State certi, che K vi terrà informati.

Un nuovo CD-ROM?

Due delle maggiori società di elettronica del mondo hanno unito le forze per sviluppare un nuovo apparecchio audiovisivo da collegare al Super Famicom. La Sony fornirà infatti alla Nintendo un lettore CD-ROM da collegare alla console.

Secondo la versione ufficiale si tratterebbe di un nuovo formato CD Sony-Nintendo, ma alcuni operatori credono che si tratti di una astuta mossa di marketing per lanciare un lettore CD-ROM da 600 Mb senza alcun optional particolare. Ciò nonostante, non è roba da passare sotto silenzio. Speriamo soltanto che la Sony e la Nintendo facciano le cose come si deve e incorporino nell'apparecchio una memoria RAM cosicché possa funzionare da buffer per acquisire immagini grafiche da un compact disc. A meno che non aggiungano una significativa quantità di RAM, il lettore CD consentirà di avere giochi con audio di alta qualità ma non di utilizzare al meglio la tecnologia CD.

Nel frattempo, voci di corridoio indicano che il prezzo del lettore CD-ROM sarà di poco inferiore ai 100.000 yen (circa 860.000 lire). La Nintendo afferma che il nuovo lettore interesserà sia i produttori di titoli "seri" che di giochi. Prima di entusiasmarvi troppo, non dimenticate che la console Super Famicom non è ancora distribuita ufficialmente in Italia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

MEGA DRIVE®

...A FORZA DI GIOCARE CON LE IMMAGINI...

Videogiocare con le immagini non ha più limiti! Sega Megadrive, l'unica consolle con 16 bit. La consolle Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi. Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

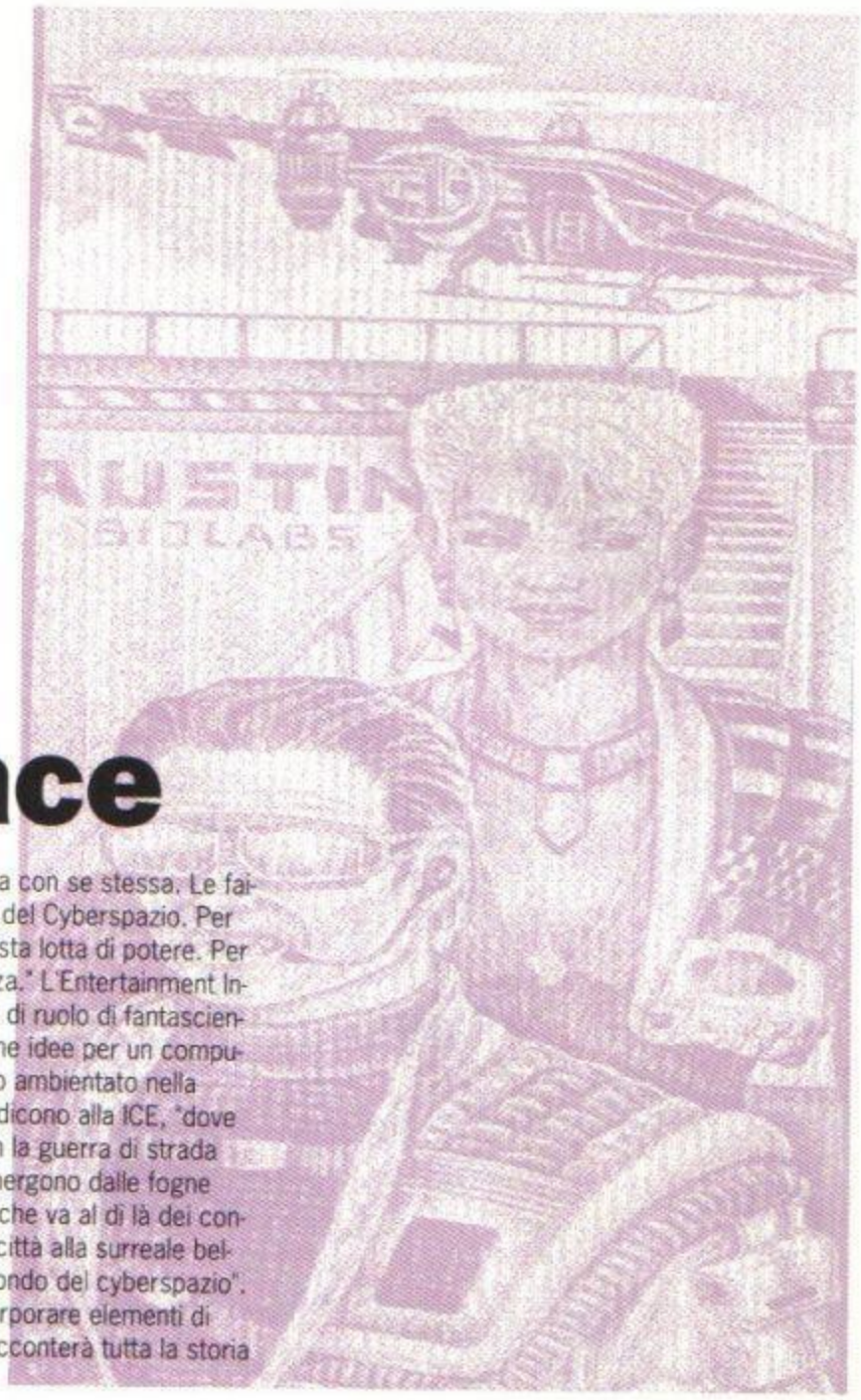
16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Cyberspace

Lo Sprawl [San Francisco] 2090. "La città è in guerra con se stessa. Le faide si propagano per le strade e per l'irreale matrice del Cyberspazio. Per alcuni, la vittoria è un guadagno intangibile di una vasta lotta di potere. Per altri, è semplicemente una questione di sopravvivenza." L'Entertainment International ha acquisito dalla ICE la licenza del gioco di ruolo di fantascienza *Cyberspace* e sta attualmente tratteggiando alcune idee per un computer gioco. "*Cyberspace* è un gioco di ruolo completo ambientato nella terra sporca, corrotta e tecnologica del 2090 D.C." dicono alla ICE, "dove la repressione delle Megacorporazioni si scontra con la guerra di strada nello Sprawl. Punk muscolosi e Testecalve tatuati emergono dalle fogne per combattere i Mercenari cybernetici - un conflitto che va al di là dei confini del bene e del male. Dalle depravate e inquinate città alla surreale bellezza della matrice globale della Terra, questo è il mondo del cyberspazio". La ODE svilupperà il computer gioco e spera di incorporare elementi di *Dungeon Master*, *Ultima* e *Sleeping Gods Lie*. K vi racconterà tutta la storia nei mesi a venire.

• Anche la Domark ha deciso di lanciare un collana di titoli budget per Amiga, ST e PC. La nuova etichetta si chiamerà Re-spray e i primi titoli - probabilmente Hard Drivin', Licence To Kill, APB e Toobin' *- dovrebbero uscire in aprile. Per cercare di differenziarsi in un mercato ormai affollatissimo, la Domark aveva addirittura pensato di chiamare l'etichetta The Headless Chicken Software Company.*

Sonic the Hedgehog

Quale gioco giocavano tutti i visitatori al CES di Las Vegas in gennaio? "*Sonic the Hedgehog* è il primo supereroe porcospino del mondo", afferma la Sega. "La velocità è il punto forte del gioco e Sonic è il più veloce personaggio di videogiochi mai creato in un gioco a scorrimento orizzontale. Schizza per mare e per terra, facendo fuori insettoidi malvagi e mostriciattoli a velocità mozzafiato. Se volete giocare a qualcosa di diverso, aiutate Sonic a farsi strada in un labirinto che ruota di 360º." Non male, eh? Uscita prevista in un paio di mesi per Megadrive.

Sonic Hedgehog: un personaggio simpaticissimo. Prossimamente sui vostri monitor.

Ad Alien Storm si può giocare in tre, ciascuno dei quali controlla un "eroe" con qualità proprie. Difficile metterlo su computer.

Alien Storm

Dei mostri alieni conquisteranno il mondo nella prossima conversione della US Gold di un coin-op Sega. *Alien Storm* è un gioco d'azione per due giocatori dove bisogna aprirsi la strada attraverso una città invasa da alieni, vista da due diverse prospettive, tra cui una veduta tridimensionale da "dentro lo schermo". Si è armati di pistole a raggi, lanciafiamme e altro. Attenti però - alcuni alieni possono trasformarsi in mostri ancora più malvagi. I tre personaggi del gioco (Gordon, Karla e Scooter) gestiscono un baracchino di panini fino all'arrivo degli alieni. A quel punto il trio assume il ruolo di "Alienbusters" e armati di armi potenti si lanciano in un'offensiva generale contro gli alieni invasori.

Ciascuno dei tre eroi ha armamenti e tattiche d'assalto speciali. Nel coin-op originale possono giocare tre persone contemporaneamente. "Tutto quello che c'è sullo schermo (muri, scaffali o qualunque altro oggetto) può essere distrutto e ciò può fare miracoli contro lo stress," affermano alla Sega. *Alien Storm* uscirà tra un paio di mesi per Megadrive. La Tiertex curerà le conversioni per computer per la US Gold, l'uscita è prevista per giugno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

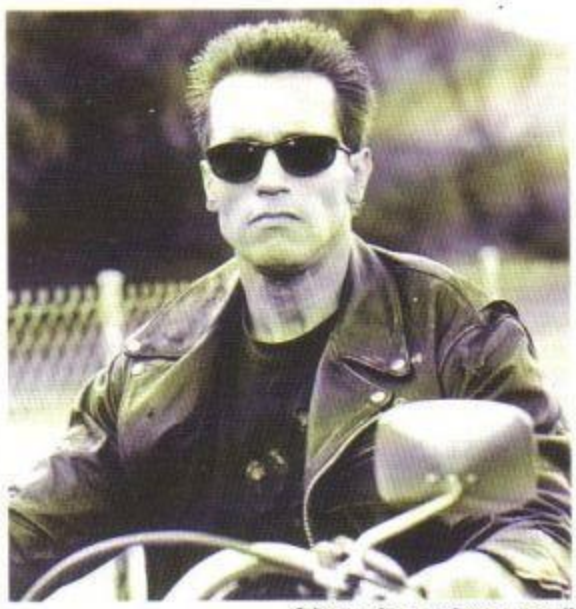
http://www.oldgamesitalia.net/

G-LOC

Dicevano che era impossibile, ma la US Gold sta convertendo il sensazionale *G-Loc* della Sega per i nostri umili computer da casa. La Sega descrive *G-Loc* (il cui titolo significa perdita di coscienza dovuta alla forza di gravità) come un "simulatore di jet super realistico". Volate a bordo della di 'Zeek' Mk II Sega Wing Carrier Fighter per cieli pieni di orde di caccia nemici. Fateli a pezzettini con i missili Dragon Fly e i cannoncini Vulcan. Inquadrate l'aereo nemico nel vostro HUD e bloccate il bersaglio quando è al centro del mirino circolare. Poi state a guardare il missile che traccia una scia di distruzione. Sfuggite al nemico usando la massima velocità o gli "afterburner". Spostatevi da una visuale dall'interno della cabina a una esterna da dietro l'aeroplano. Le battaglie sono ambientate in tre mondi: Beginner (percorso d'addestramento per i principianti), Medium (prime battaglie aeree) ed Expert (combattimenti aerei per i piloti più esperti).

"Abbiamo combinato ultramovimenti (!), velocità supersonica e superbe prestazioni generali per dar vita a un prodotto di tecnologia grafica sofisticatissima", spiegano alla Sega. "*G-Loc* ha un nuovo livello di espressione grafica che è in grado di offrire un realismo emozionante mai visto prima." Gli sviluppatori della Images sono incaricati della codifica della conversione del coin-op. *G-Loc* apparirà per tutti i maggiori formati a 8 e 16-bit in ottobre.

G-Loc, il coin-op: un lavoraccio di conversione mica da poco. La US Gold vuole farvelo giocare sul vostro computer.



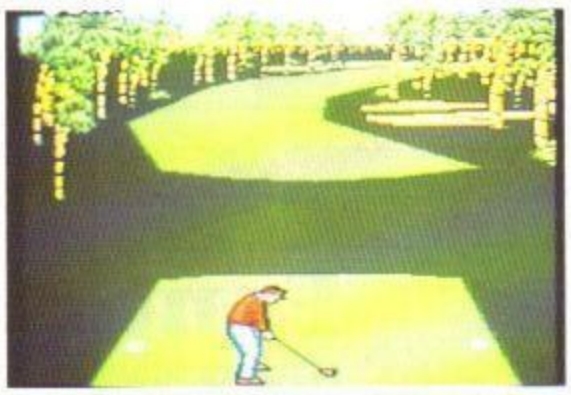
Schwarz ritorna a interpretare il ruolo che l'ha reso famoso, quello di una macchina cibernetica omicida.

Terminator

Risorge (di nuovo) dalle ceneri dell'olocausto nucleare. Arnold Schwarznegger ritorna al suo migliore ruolo cinematografico quest'estate in *Terminator II: Judgement Day*. "Schwarz" interpreta un cyborg assassino senza pietà mandato dal futuro ad uccidere Sarah Connor e suo figlio, un futuro capo-ribelle. Questo nuovo film d'azione sarà prodotto dalla Carolco e diretto da James Cameron , il regista anche del primo *Terminator*, di *Aliens II* e di *The Abyss*. L'Acclaim produrrà la versione per NES, e forse anche per Super Famicom, di *Terminator II: Judgement Day*. La Ocean invece produrrà le versioni per computer. L'uscita per tutte le versioni è prevista per Natale.

Mario Andretti

Grazie a Dio non è il gioco di corsa di *Super Mario Bros*. Seguite la carriera di uno dei più grandi piloti di tutti i tempi, affrontando sei circuiti professionistici. Si comincia con le Sprint Car, per poi passare alle abarth, alle Stock Car, ai prototipi e infine alle auto di Formula 1 e alle Championship Car. Delle mappe animate mostrano ciascuna pista prima di cominciare la corsa. Il gioco comprende inoltre dei replay istantanei con sei telecamere, tra cui una telecamera aerea, una dall'automobile, una da dietro l'auto, ecc. Programmato dalla Distinctive Software Inc. (creatori dell'originale *Test Drive* per l'Accolade e di *4D Sports Driving* per la Mindscape) e pubblicato dalla Electronic Arts, *Mario Andretti's Racing Challenge* non è solo un gioco di guida veloce, ma conta anche la capacità strategica di gestione delle risorse e di acquisizione degli sponsor", dichiara la EA. Il gioco, la cui uscita è prevista a giorni per il PC, supporta tutte le principali schede grafiche e sonore.



I possessori di un Master System possono finalmente farsi una bella partita a golf come chiunque altro, grazie al grande World Class Leaderboard, uno dei primi e forse ancora il migliore gioco di golf per 8-bit.

World ClassLeader Board

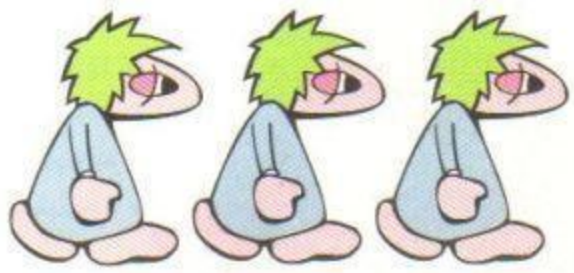
Era ora che anche i possessori di un Sega Master System avessero la possibilità di giocarsi una decente partita a golf. *World Class Leaderboard* della US Gold/Access contiene quattro impegnativi percorsi da 18 buche: St. Andrews, Doral Country Club, Cyprus Creek e lo speciale Gauntlet Country Club. È possibile giocare fino a 4 giocatori, con tre livelli di difficoltà e la possibilità di allenarsi sia sul percorso che sul green. "*World Class Leaderboard* sarà senza dubbio la più entusiasmante simulazione di golf disponibile per il Sega Master System", affermano alla US Gold. L'uscita è prevista a luglio.

Paperboy II

Questo seguito del famoso gioco arcade della Atari sarà il primo titolo della Mindscape per Super Famicom. L'uscita è prevista a Natale. Non sono disponibili altre notizie se non che verrà convertito anche per Amiga, NES, PC, Gameboy, Spectrum, C64 e Amstrad CPC.

Lemmings II

Sono in arrivo dalla Psygnosis i datadisk di questi stupidi animaletti. Ci saranno lemming nuotatori, aeronauti e operatori di gru. Il gioco originale apparirà anche su Super Famicom, Megadrive, Gameboy, NES e PC Engine. In settembre sarà disponibile una versione coin-op e sembra anche che una casa cinematografica sia interessata ad acquisire la licenza dei personaggi di *Lemmings*.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWSGAMES NEWSGAMES

Proflight

Pur essendo entusiasta del suo primo simulatore di volo, la Hisoft (meglio nota per i suoi compilatori assembler e PASCAL) non vuole dare l'impressione di voler guadagnare sulla Guerra del Golfo. La Hisoft pubblicherà infatti *Proflight*, un simulatore di Tornado per Amiga e ST che, a detta della Hisoft stessa, "sembra creare un nuovo standard di accuratezza e maneggevolezza nel mercato dei simulatori di volo". "*Proflight* vi mette alla guida di uno dei più avanzati aerei militari della nostra epoca", affermano all'Hisoft. "Basato su equazioni di volo estremamente accurate che considerano molto attentamente il comportamento di questo complesso caccia, *Proflight* non è solo un simulatore realistico, ma anche semplice e divertente da guidare."

Il gioco è accompagnato da un manuale di 150 pagine e offre l'opzione insolita di commutare tra oggetti in 3D solido o a 'fil di ferro' per velocizzare la frequenza di aggiornamento dello schermo fino a 14 quadri al secondo. La Hisoft sta già pensando a dischi scenario o missioni, ma non prenderà in considerazione nessun scenario medio orientale. "Non vogliamo scherzare con la guerra del Golfo", dice David Link, capo della Hisoft. "Stiamo anche considerando l'idea di fare simulatori di altri aerei."

Dai compilatori assembler o Pascal ai simulatori di volo il passo è lungo, ma la Hisoft pensa di non aver problemi.

Robocod

Dopo il successo di *James Pond - Secret Agent*, la Millennium sta per lanciare un nuovo personaggio acquatico *Robocod* ("cod" in inglese significa merluzzo). Il gioco sarà molto simile al suo predecessore con azione arcade e rompicapo vari e sarà programmato da Chris Sorell. *Robocod* uscirà verso l'autunno per Amiga e ST.

Schiava del ritmo

Betty Boo, la cantante pop molto di moda in Inghilterra, fornirà la musica per l'imminente gioco dei Bitmap Brothers, *Magic Pockets* (vedi a pag. 29 per un'anteprima). La musica sarà probabilmente un remix del suo successo *Doin' the Do*, il quale potrebbe essere ripubblicato come 45 giri. Betty Boo, che è una patita di videogiochi, sta attualmente incidendo il suo secondo album a Los Angeles, California.

Die Hard 2

Toh, chi si rivede! La Grandslam risorge dalle ceneri per pubblicare le versioni per computer e console del film d'azione di Bruce Willis.

Future Wars II

È in arrivo una seconda puntata del gioco d'avventura "cinematique" della casa di software francese Delphine. *Future Wars II* uscirà in estate per Amiga, PC e ST.

Fantasia

Il favoloso film di Walt Disney, *Fantasia* arriverà presto su Megadrive. "*Fantasia* cattura in modo istantaneo l'attenzione del giocatore con scene indimenticabili di funghi danzanti e fatine zuccherose, di scope testarde e tazzine caparbie che sfidano l'apprendista stregone", affermano alla Sega. "Il gioco ha giocabilità e grafica stellari. È Un successo garantito e piacerà ai giocatori di tutte le età."

Captain Planet

Captain Planet è il primo eroe ecologico dei cartoni animati. Il suo compito è quello di salvare il pianeta dagli scarichi tossici, impedire ai cacciatori di uccidere gli animali in via di estinzione e preservare le foreste tropicali del Sud America. Inoltre deve rovinare i piani del suo arcinemico, Verminous Skumm, che vuole inquinare il pianeta. *Captain Planet and the Planeteers* (un gruppo scelto di giovani americani, russi e giapponesi) usa le forze naturali della Madre Terra, come vento, fuoco e acqua, invece che pistole nucleari o simili. Greenpeace ne sarebbe fiera! Captain Planet è talmente verde che anche i suoi capelli sono del colore dello smeraldo!

Questa nuova serie televisiva a cartoni animati è stata realizzata dalla TBS, la stazione televisiva di proprietà di Ted Turner (che è anche proprietario della più nota CNN). Le voci ai personaggi sono state prestate da attori come Jeff Goldblum, Whoopi Goldberg e Sting. La Mindscape ha acquisito i diritti per computer e console e pensa di poter lanciare il gioco il prossimo autunno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

NOVITA'
NEW SUPERCARD
PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT	Lit. 35.000
NEW SUPERCARD	Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico	Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega	Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(destra) La ICOM è stata la prima compagnia a sfruttare le finestre-video. L'immagine centrale prende improvvisamente vita nei momenti topici, accompagnata da un sonoro realistico.

(in basso) Una conseguenza della diffusione del CD-ROM potrebbe essere l'incremento nella produzione di dischi CD+G. Praticamente, il CD+G era uno standard senza prospettive, prodotto dall'industria dell'audio, che trovava un utilizzo per quella porzione di CD (il 5%) che rimaneva inutilizzata nel processo CD-audio. L'idea era di inserire codici grafici in quest'area in modo da mostrare immagini su una TV mentre il CD suonava. Comunque, in pochi hanno acquistato il riproduttore CD in standard CD+G , ecco perché fino ad ora le pubblicazioni di CD+G sono state scarse e lontane tra loro nel tempo. Il CDTV Commodore è perfettamente compatibile con il CD+G e altrettanto lo è il sistema Turbographx. Combinate il tutto con la crescente popolarità di Karaoke, e il CD+G (che naturalmente può visualizzare i testi delle canzoni oltre che le immagini) e dopotutto il CD+G potrebbe avere un futuro.

CDora

Se qualcuno pensa ancora che il CD-ROM sia un sogno del futuro, ci ripensi: i giochi su CD raggiungeranno in forze i negozi il prossimo Natale e l'hardware sarà più conveniente di quanto lo sia mai stato. Che CD-giochi ci porterà Babbo Natale quest'anno?

Improvvisa, ecco l'esplosione del CD. La Sierra annuncia che supporterà da subito il CD-ROM e prepara uno speciale kit di assemblaggio per i PC e forse lo farà anche per altri formati; il lancio del Data Discman della Sony è previsto prima di Natale; la maggior parte delle software house in questo momento è impegnata nella realizzazione di programmi di sviluppo che dovrebbero garantire del software per questo autunno - ancora prima che il CDTV ne possa beneficiare. Nessuno ha più dubbi sul fatto che potrete caricare un gioco CD-ROM sul vostro computer entro al massimo diciotto mesi. Sarà un totale miglioramento rispetto agli attuali standard di gioco? E se sarà così, perché?

A dispetto dell'iniziale scetticismo sul potenziale del CD-ROM nell'ambito videoludico, l'industria comincia ora a realizzare che avere semplicemente una mole di dati memorizzabili così grande con cui giocare dovrà cambiare radicalmente il mondo dell'intrattenimento elettronico. *Sherlock Holmes* della ICOM ne è una dimostrazione...

HALFWAY HOUSE

La ICOM è stata la compagnia originariamente responsabile delle prime avventure a icone, viste per la prima volta in giochi come *Deja Vu* e *The Uninvited*. All'ultimo CES ha richiamato l'attenzione di tutti con il suo *Sherlock Holmes, Consulting Detective*, realizzato su CD-ROM per il sistema NEC Turbographx ed entro l'anno in commercio anche per il CDTV.

Sherlock Holmes è interessante perché dimostra che la ICOM ha capito che, non potendo ancora ottenere il full-screen e il full-motion video, si può avere un full-motion video parziale. In altre parole, la bassa frequenza di trasferimento dati (si veda il nostro articolo alle pagine 13/15) del CD-ROM è ancora abbastanza veloce da animare in tempo reale una porzione dello schermo, usando la grafica digitalizzata, anche se non può gestire l'intero schermo.

L'effetto che procura la visione di *Sherlock* è impressionante: mentre si usano le tradizionali icone per giocare, ecco che la finestra delle animazioni prorompe con stupefacenti sequenze. E non sono solo le immagini che impressionano: la ICOM ha fatto pieno uso delle capacità audio del CD-ROM per regalare parlato, musica ed effetti sonori unici.

La NEC crede che *Sherlock* sia "il primo titolo a creare una netta distinzione tra i giochi su compact disc e l'attuale software a base di chip" e, forse, questo vale anche per i titoli su floppy.

"Fino ad ora," sostiene Ken Wirt, Vicepresidente della divisione Home Entertainment della NEC, "i titoli su CD hanno sfoggiato grande grafica e sonoro, ma non hanno offerto al consumatore un'esperienza significativamente diversa rispetto ai soliti giochi. *Sherlock* sarà il primo di una serie di nuovi giochi su CD che faranno credere al giocatore di trovarsi dentro a un film."

PSYGNOSIS

Mentre le altre compagnie si stanno concentrando sulle possibilità grafiche e sonore del CD, la Psygnosis sta applicando rigorose tecniche scientifiche di programmazione per ottenere il massimo dal CD-ROM. Il risultato, che è stato presentato a porte chiuse al CES di Gennaio, ha sorpreso

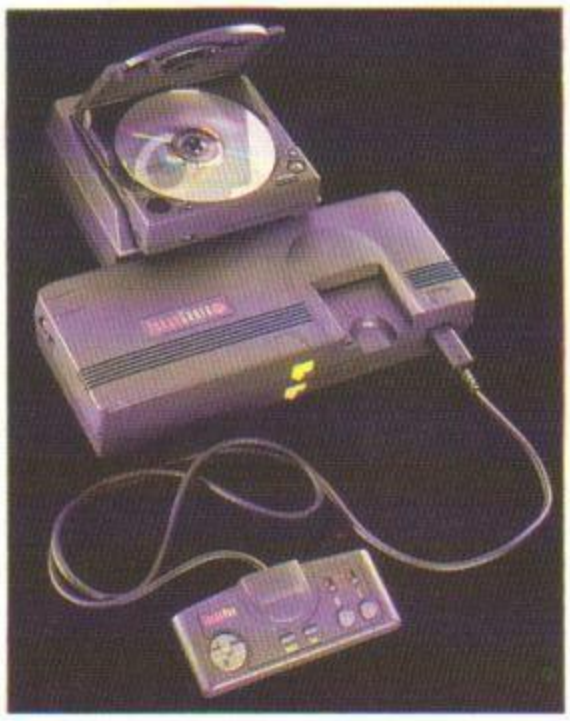
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(sinistra) Mother Goose della Sierra potrebbe sembrare un po' infantile, ma il CD procura sensazioni che farebbero la gioia di qualsiasi giocatore.

(sinistra in basso) Il Turbographx della NEC (l'equivalente americano del PC Engine) è da un po' di tempo un CD compatibile - a un certo punto la compagnia fu capace di sostenere che praticamente la metà dei drive CD-ROM erano collegati alla sua console

(destra in basso) Sherlock usa il testo insieme con grafica e sonoro. Però, diciamo noi, si potrebbe presentare un po' meglio



ELEMENTARE, ICOM

Sherlock Holmes **della ICOM è stato realizzato quasi come un normale film. La ICOM ha preparato un programma per la digitalizzazione in alta risoluzione, 512X256, per riprodurre le sequenze che sono state filmate in studio. C'erano 35 persone nel cast (nel gioco ci sono 50 sequenze "parlate"), 70 costumi disegnati da un costumista professionista e sono stati preparati 25 set con ambientazione vittoriana.**

Gli attori sono stati ripresi sia sul set sia davanti a un blue-screen per permettere il successivo inserimento degli sfondi (come in *It Came from the Desert* della Cinemaware). L'impresa è durata cinque settimane, con il sonoro che è stato "trattato" a San Francisco e la post-produzione gestita a Chicago. "Altri sviluppatori," sostiene Ken Tarolla della ICOM, "prenderanno visione del nostro software e capiranno che la porta di una nuova forma di intrattenimento è stata aperta."

a tal punto che gli sviluppatori hanno fatto la fila nella suite dell'hotel della compagnia per riuscire a dare un'occhiata.

La Psygnosis, e la capiamo, per il momento mantiene il silenzio, ma possiamo promettervi una grande esclusiva di K sui suoi lavori nel vicinissimo futuro. Comunque, possiamo rivelarvi che la compagnia utilizza una combinazione di frattali e compressione per generare scenari incredibili.

Questo è l'altro aspetto dell'emergente tecnologia CD: il potenziale delle nuove macchine sta davvero spingendo le compagnie a sviluppare nuove tecniche di programmazione. Per cui alcuni dei giochi che giocheremo questo Natale lasceranno anche i più incalliti fan delle console a bocca aperta.

TIGER MEDIA

Questa compagnia californiana appartiene alla terza fascia di sviluppatori CD: quelli che prendono schemi di gioco già collaudati e sfruttano la capacità di memorizzazione e il sonoro superiore del CD per farne un prodotto migliore. Abbiamo già parlato di *The Case of the Cautious Condor* su K 26 - un'avventura grafica ambientata su un aereo di linea di lusso negli Anni Trenta.

"Questo titolo," dice il presidente Laura Buddine, "incorpora dati e grafica 100 volte più numerosi di qualsiasi altro titolo prodotto per qualsiasi formato. "Ci sono tre ore di sonoro-CD, più di 700 immagini originali a colori disegnate, e 200K di codice."

L'altro aspetto riguardante il CD-ROM, che nel caso della Tiger Media è in special modo evidente, è che molte software house stanno perfezionando sistemi di sviluppo che sono indipendenti dalla macchina: in altre parole un'applicazione per una macchina CD può, con modifiche relativamente esigue, essere proposta su un'altra. Lasciando stare il CDTV, *Condor* è già stato pubblicato per l'FM Towns, e ci sono progetti per versioni CD-I, CD-ROM XA e altri sistemi.

Il prossimo Natale, dunque, il gioco che giocherete sul vostro CD-ROM PC sarà quasi sicuramente disponibile per il CDTV e per le altre macchine CD.

IL GIOCO NUOVO

Non solo ci saranno giochi su CD che propongono animazioni superiori, programmazione superiore e scenari più ampi, ma ci saranno anche titoli che sperimentano forme di gioco alternative. I lettori di K conoscono già il meccanismo di *Cosmic Osmo*, gioco in cui si esplora un universo ludico senza nessun oggetto o particolare con cui non ci si possa trastullare. Il CD-ROM in questo ambito ha grandi possibilità, e la Sierra le sta già dimostrando con la sua versione CD-ROM di *Mother Goose*.

Questo titolo per bambini riprende il concetto di *Cosmic Osmo* e ci aggiunge puzzle e canzoni per offrire un'esperienza davvero piacevole. L'idea è quella di esplorare un mondo di favole, incontrando personaggi scaturiti dalle poesie in rima per bambini e conseguendo particolari scopi (es: trovare il secchio di Pincopallino). Se si centrano gli obiettivi verrà cantata una specifica canzoncina in rima, il cui testo verrà allo stesso tempo visualizzato su schermo.

Questo probabilmente farà venire l'itterizia ad alcuni di voi - e, credeteci, le dolci voci americane sono dure da digerire - ma non preoccupatevi. La sensazione che procura il gioco è davvero impressionante e dà una chiara dimostrazione di quello che potrà essere il software CD.

IL CD IN CITTA'

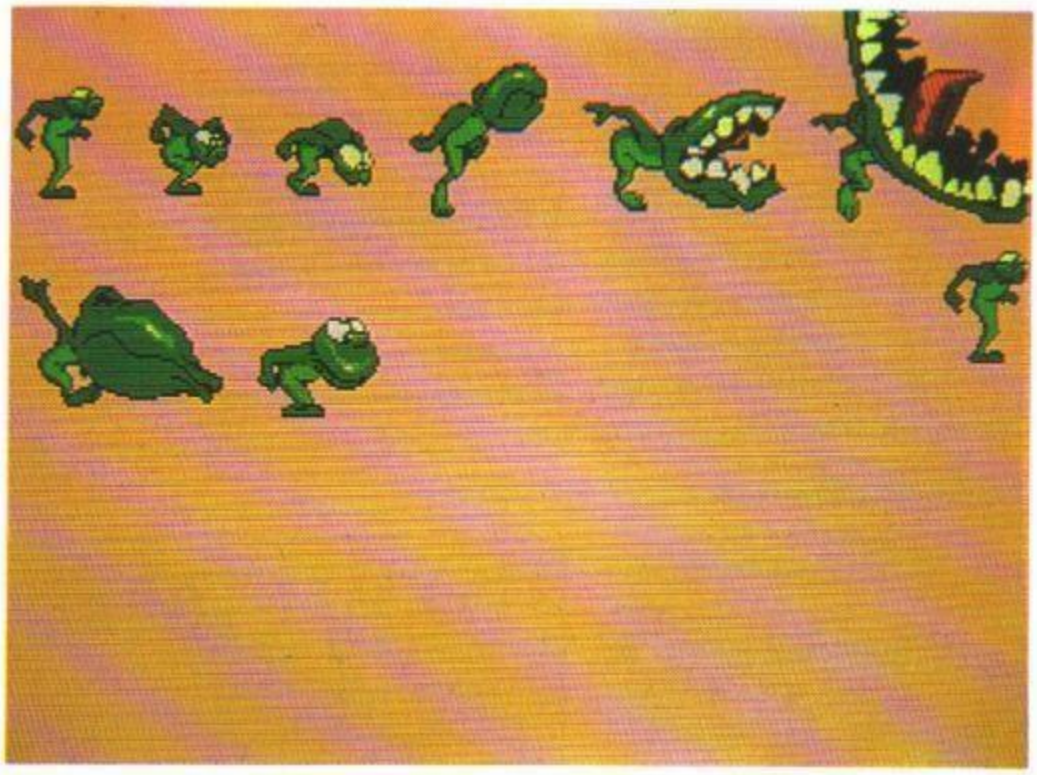
Non è solo per i giochi che dobbiamo considerare il CD tanto importante. È per il fatto che quei piccoli dischetti d'argento contengono musica, immagini, e dati che il futuro ci appare così roseo. Immaginate che razza di "gioco" globale verrebbe fuori se TUTTI avessimo un floppy disk e un'unità a video-disco nei nostri salotti; beh, è proprio quel che succederà nel non-tanto-lontano futuro quando la tecnologia CD avrà preso il sopravvento e sarà applicata al vostro HDTV, il riproduttore interattivo di CD, e al vostro Data Discman Sony.

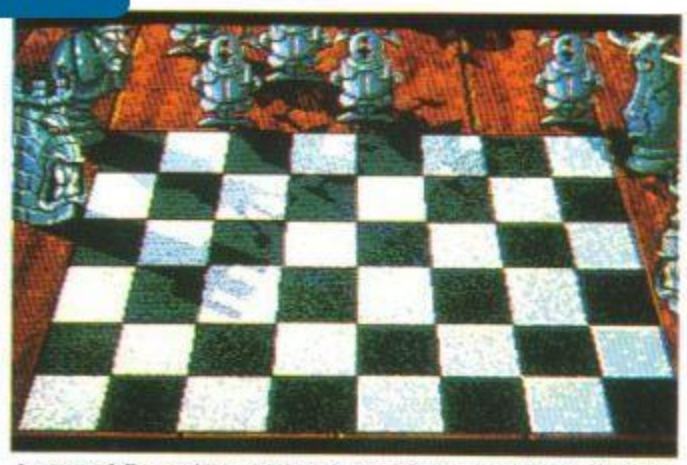
In effetti, quest'ultimo verrà venduto entro quest'anno al prezzo di 250 sterline (500000 lire) e anche se non sarà CD-ROM compatibile, la società nipponica sostiene che lancerà un'unità che si può collegare a un computer. E con la Sony e la Nintendo che fanno console insieme il CD è decisamente sul sentiero di guerra...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





La stanza della scacchiera. Ogni casella possiede delle proprietà speciali, alcune più utili delle altre. A nessuno ricorda niente?

La stanza delle ombre è il luogo dove Mut inizia la sua avventura. Se c'è mai stata occasione di avere paura della propria ombra, questa è quella giusta.

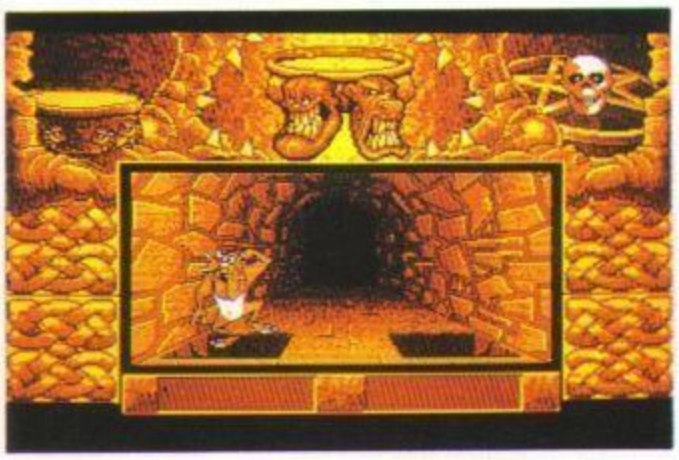
il piccolo Diavolo

Personaggi bellissimi, animazione mozzafiato e fantastici rompicapo. K scopre che l'inferno non è poi così brutto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I tunnel collegano le stanze nel labirinto, e bisogna muoversi con assoluta cautela. Siamo all'inferno, no?

CHI È IL COLPEVOLE?

I due programmatori Jerr O'Carrol (grafica) e Jed Keaveney (codice) hanno realizzato il gioco utilizzando un Amiga 3000. Tutto quello che si vedrà sullo schermo è un file di animazione in Dpaint. Il solo codice che resterà durante il gioco e un driver Program, che richiamerà le immagini da CD come richiesto e gestirà la logica del gioco.

ittil Divil della Gremlin è in fase di sviluppo da ormai un anno, e dire che stiano cercando di tenerlo nascosto sarebbe un controsenso. Tuttavia, il gioco non vedrà la luce se non alla fine di quest'anno. Però, se il lavoro è solo a metà, perché tutto quanto sembra già perfetto?

La storia si basa sulle avventure di Mut all'inferno. Lo scopo di Mut è quello di esplorare la dimora di Satana, risolvere i vari rompicapi e provare così a Dio che lui non è poi un cattivo ragazzo, riconquistandosi un posto in paradiso.

L'inferno è costituito da una serie di corridoi, appunto, infernali (mostrati in prospettiva 3D) collegati da alcune stanze. Lo stile di gioco è di due tipi diversi. Quando Mut si trova nei corridoi, dovrà vedersela con problemi in stile arcade, come pezzi di soffitto che crollano, punte acuminate, ecc. Nei tunnel si possono trovare anche degli utilissimi incantesimi. Una volta entrato in una stanza invece, dovrà affrontare dei rompicapi per cavarsela.

I possessori di giochi come *Dragon's Lair*, guarderanno le foto di questa pagina con un po' di sospetto, rammaricandosi di aver già visto una grafica curata come questa in altri giochi che hanno poi denunciato un'assoluta mancanza di giocabilità. È importante notare allora, che la memoria non è stata utilizzata solo per i disegni. La Gremlin è stata molto attenta al fatto che essa venga divisa in maniera equa con la giocabilità.

Aspettatevi una recensione completa in uno dei prossimi numeri di K, ma nel frattempo, lasciamo che siano le foto a parlare da sole...

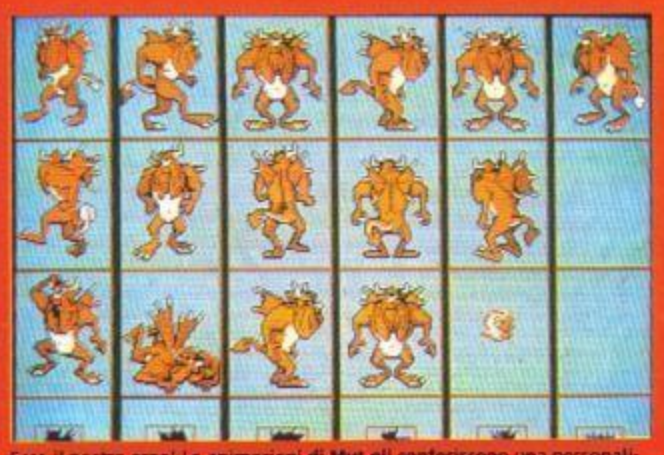
E I COMP?

Le versioni per home computer di *Littil Divil* dovranno rinunciare a parti grafiche e sonore presenti nella versione per CD. Al momento, i programmatori non sono ancora sicuri su quali saranno gli elementi del gioco da sacrificare. Il lato positivo di questo particolare è che finalmente i possessori di CD potranno contare su di un gioco scritto appositamente per la loro macchina, e non su un prodotto già esistente sul mercato.

FORMATI: AMIGA, AMIGA CD, ST, PC, PC CD, CONSOLE CD.

DATA DI USCITA: AUTUNNO 1991

PREZZO: NON ANCORA STABILITO.



Ecco il nostro eroe! Le animazioni di Mut gli conferiscono una personalità ben definita.

Baloc, the Evil Eye (malocchio in inglese) è in azione.

Mut ha ceduto alle lusinghe del dolce e amorevole abbraccio di un mostro.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sesso VIRTUALE

I sistemi di realtà virtuale stanno raggiungendo ambiti del divertimento che altre tecnologie non possono neanche toccare di striscio.
K si intrufola nel cyberspazio per darvi notizie degli ultimi sviluppi nel campo della RV

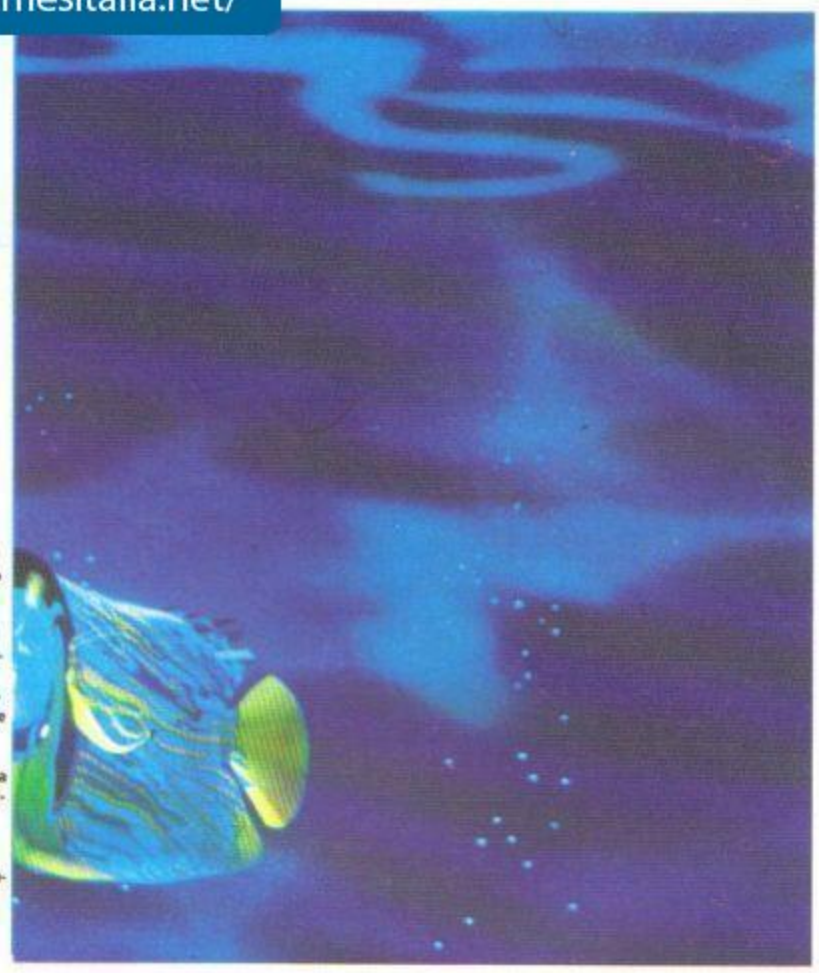
La Angel Studios è una delle poche società di punta nel campo della Computer Graphics il cui obiettivo primario è quello di farci divertire... e non ancora appagati dall'ottimo lavoro svolto nell'ambito dell'animazione televisiva e cinematografica e neppure dallo sviluppo di *Scenix*, un potente ambiente software di VR, si sono ora lanciati sulla scena arcade e nel "sesso virtuale".

Sesso virtuale? Esatto.

La Angel sta infatti lavorando a un film dal budget multi-miliardario che getta uno sguardo su una delle più eccentriche applicazioni di realtà virtuale: fare l'amore tramite "corpi virtuali" . Per quanto possa sembrare un'idea a luci rosse, la sceneggiatura tenta di combinare un grande realismo tecnico con una seria speculazione sulle implicazioni pratiche derivanti da una diffusione massiccia dei sistemi di realtà virtuale.

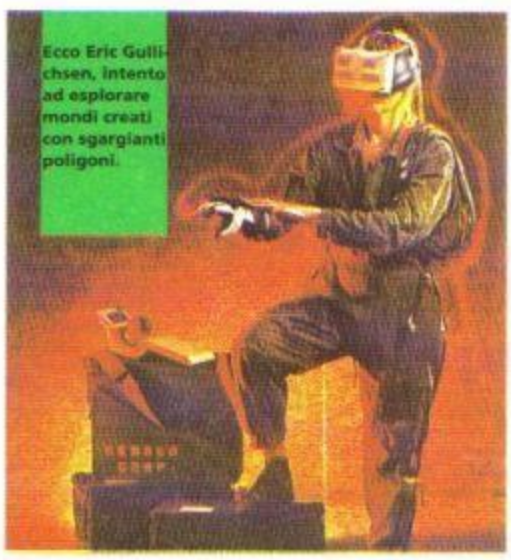
"Siamo fortemente impegnati nel campo del divertimento e dei sistemi VR," afferma il direttore del reparto di simulazione e sviluppo software degli Angel Studios, "ed oltre al film abbiamo attualmente in corso altri due progetti nel settore arcade (vedi foto)." Fino ad oggi la maggior parte del lavoro della Angel si è concentrato sulle animazioni TV e cinematografiche, ma hanno anche fatto del "lavoro pper i militari" che si è rivelato molto utile nella stesura di routine da esportare successivamente nei giochi.

Date un'occhiata alle immagini di queste pagine e non perdete il nostro prossimo articolo di vasto respiro sugli Angel Studios.



Per produrre animazioni d'avanguardia (come questa realizzata per il San Diego Sea World) alla Angel Studios fanno ricorso a macchine della Silicon Graphics capaci di offrire 17 milioni di colori con una risoluzione di 4000x4000 pixel (pensate alle super VGA con 640x480 a 256 colori...). Le immagini sono in parte modellate via software oppure digitalizzate partendo da immagini fotografiche e poi riprocessate. L'input può avvenire sia via scanner che tramite una tavoletta digitalizzatrice con risoluzione di un millesimo di pollice (0,0025 cm.). Nelle sequenze animate si usano piani multipli di bit per gli effetti di scala piuttosto che routine software, il tutto per ottenere il massimo grado di realismo.

Gli Angel Studios si stanno lanciando nel campo del divertimento elettronico. Hanno tre progetti in fase di sviluppo: un film sui confini della realtà virtuale (potete vedere uno stralcio dello storyboard in questa foto in basso a destra), e due sistemi arcade che utilizzano cabinati azionati da meccanismi idraulici. Tenetevi pronti per una prossima panoramica completa sul tema, già in fase di preparazione qui a K.



Ecco Eric Gullichsen, intento ad esplorare mondi creati con sgargianti poligoni.

CRESCE L'INTERESSE...

Sono le 19.15 e il campus della celebre Stanford University di Palo Alto, California, è in chiusura notturna. Circondati da bui vialetti che si perdono in un'impenetrabile oscurità, tutto ciò che il vostro cronista aveva come guida era una soffiata che la Sense8, una società all'avanguardia nei sistemi VR, darà una dimostrazione del suo ultimo prodotto nel blocco 420-041. Il problema è che l'edificio potrebbe essere ovunque in un'area di diversi chilometri quadrati di aule, corridoi e vicoli ciechi alla Freddy Krueger. L'interesse per le nuove tecnologie sta sicuramente raggiungendo il minimo storico...

Mezz'ora dopo, grazie al fortuito incontro con un paio di amanti dell'oscurità apparentemente normali, non solo l'interesse ha riguadagnato quota, ma è ormai all'apice. Siamo in un piccolo auditorium e sul palco Ken Pimentel, dell'Intel, sta mostrando i frutti del suo ultimo progetto: un sistema di realtà virtuale multimediale basato su *WorldTool*, il software di costruzione di mondi virtuali della Sense8, due schede DVI, un drive CD-ROM, un processore 486 a 25Mhz, un hard disk da 320Mb, una scheda VGA e dell'hardware addizionale VPL.

Il forte interesse è dovuto all'impressionante miglioramento grafico reso possibile da questo sistema che, fra l'altro, risulta assai più economico di molte altre soluzioni. Le migliorie sono state rese possibili combinando la potenza delle routine grafiche di *WorldTool* con le capacità di elaborazione delle schede DVI. Ciò significa che facendo uso di questo sistema i mondi virtuali non dovranno più limitarsi ad una rappresentazione con poligoni a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROBLEMI VIRTUALI

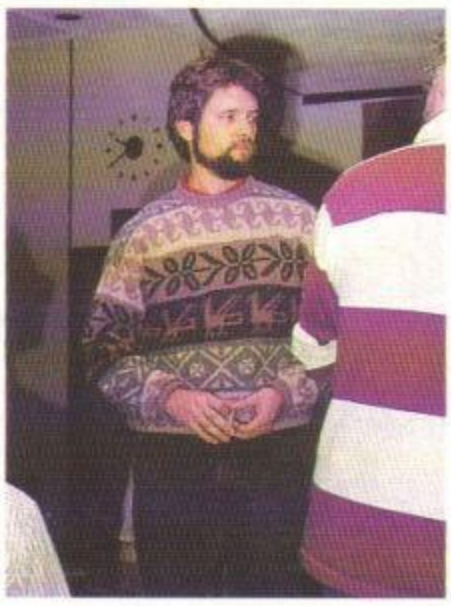
Ken Pimentel della Intel ammette che malgrado l'entusiasmo suscitato dal nuovo sistema, vi sono ancora degli ostacoli molto seri da superare per il raggiungimento di un'esperienza di realtà virtuale perfetta:

● Risoluzione grafica
Gli attuali standard lavorano con una risoluzione di 360x240. L'immagine su schermo può essere ingrandita fino a 3 volte, ma i pixel risultano troppo grandi. È necessaria perciò una risoluzione quantomeno pari a 1024x780.

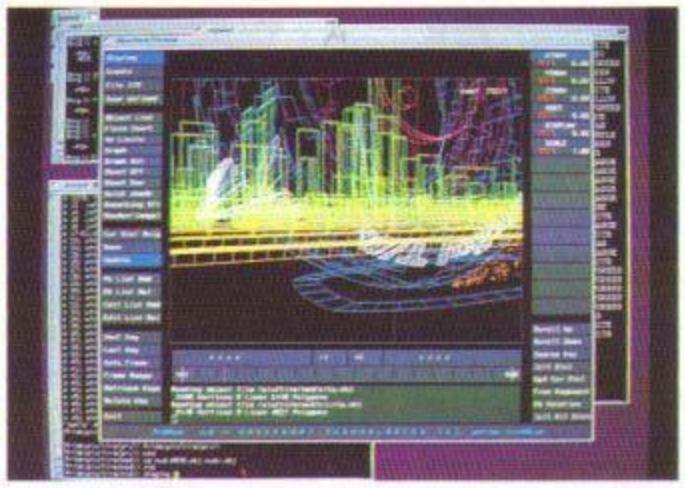
● Costo degli accessori
Attualmente oscillano fra gli 8/10 milioni. Devono scendere sotto il milione e mezzo.

● Fattore umano
Questo termine ingloba vari problemi: il peso stesso degli accessori, per esempio, e del cablaggio dei cavi. Un altro problema è costituito dal cambio di contesto: l'utente risulta talmente immerso nella propria esperienza virtuale che l'uso stesso degli strumenti reali diventa un problema.

● Rilevamento di posizione
La maggior parte dei sistemi attuali è costosa e sensibile alle interferenze elettromagnetiche.

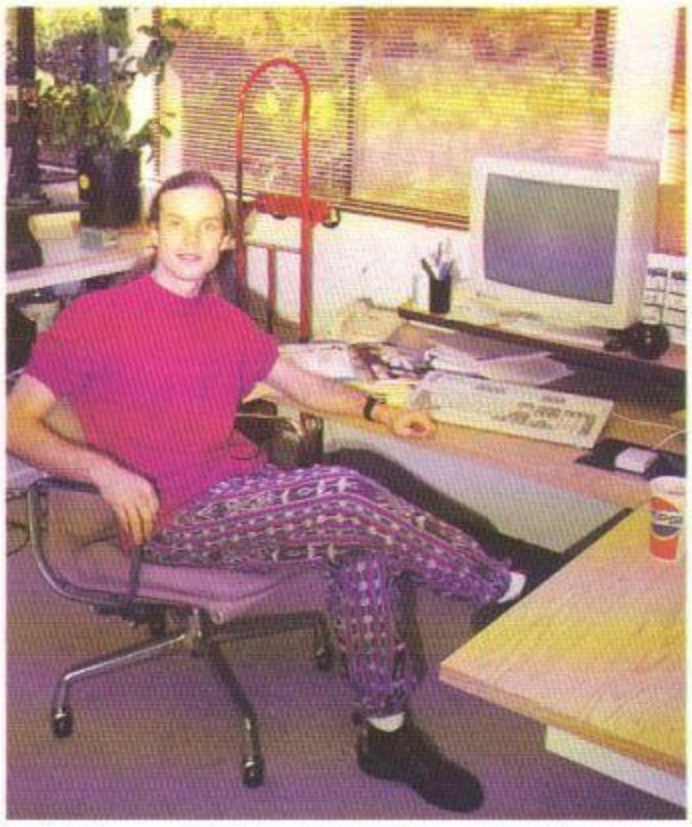


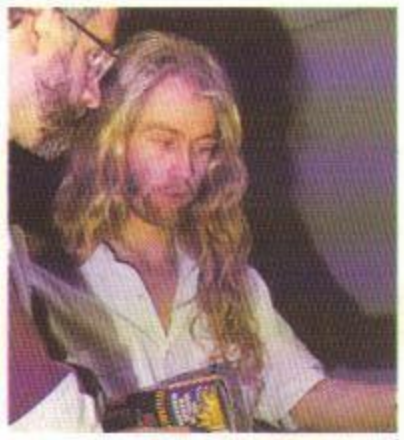
Ken Pimentel, da sei mesi impegnato nello sviluppo del sistema Intel/Sense8, evidenzia l'esistenza a tutt'oggi di seri ostacoli tecnici da affrontare nel campo della Realtà Virtuale.



Ecco *Keyframe*, una delle più importanti utility create da Michael Limber, girare su hardware Silicon Graphics di proprietà della Angel.

Alla Angel fanno ricorso a modelli di simulazione basati sulla vita reale come base per le loro animazioni facciali. Una griglia viene sovrapposta al viso ed è usata come riferimento per la fase di poligonalizzazione nel processo di modellazione. La riproduzione di un viso umano richiede spesso la connessione di non meno di 15000 poligoni per ottenere una simulazione accurata.





Eric Gullichsen della Sense8 mentre spiega alcuni degli aspetti salienti del nuovo sistema.

La Spaceball è solo una delle tante interfacce di cui dispone il sistema della Sense8. Utile in fase di esplorazione del mondo virtuale, è uno strumento a 6D: oltre che il controllo del movimento sugli assi X,Y,Z, permette anche di effettuare variazioni di inclinazione e torsione.

Brad Hunt, direttore del settore simulazione e sviluppo software degli Angel Studios. Al suo curriculum si possono ascrivere le collaborazioni agli effetti speciali di film come *The Last Starfighter* e di *2010*.

a colori piatti, come fossero versioni appena migliorate di *Battlezone*. Ora invece sarà possibile osservare i dettagli dell'ambiente rappresentati nitidamente sulla base di modelli reali.

"Le schede DVI offrono alcune caratteristiche importanti per creare mondi virtuali;" afferma Ken, "prima di tutto ci permettono animazioni video a 30 quadri al secondo con sonoro stereo. Inoltre ci permettono di usufruire di alcuni effetti speciali video quali dissolvenze, mosaici, sovrapposizioni e così via."

"Ma l'aspetto ancora più importante è che le capacità di elaborazione delle trame degli oggetti offerte dalle schede DVI permettono la modellazione delle superfici, il che è assai utile per i simulatori di volo e per i giochi di guida. Permettono anche latramatura degli oggetti e degli orizzonti." In parole povere il risultato di tutto ciò è un mondo virtuale infinitamente più realistico di quello di tutti i precedenti tentativi.

Inoltre il potente *WorldToolKit* permette un "rendering" in tempo reale di immagini grafiche, e dispone di driver per interfacciarsi col mondo reale (per mezzo di strumenti quali gli Eyephones della VPL o il Powerglove della Mattel) e di moduli che accettano come input dei modelli 3D creati con altri programmi tipo *Autocad*.

Per permettere sviluppi ludici, tutti gli oggetti di *WorldTool* hanno dei "compiti" a loro associati, analogamente a quanto avviene per il *3D Construction Kit* della Incentive, che vi permettono di attribuire proprietà e vincoli agli oggetti stessi. Ciò significa, per esempio, che essi possono avere una velocità propria, essere soggetti ad una accelerazione ed ad altre condizioni che potranno simulare la gravità nel nostro universo virtuale.

Eric Gullichsen ci annuncia con giustificato entusiasmo che il nuovo sistema *WorldTool*/DVI costerà meno di 20000 dollari. Mostrandoci poi un'immagine di un vecchio sistema a poligoni ci dice: "Sistemi di realtà virtuali di questo tipo non sono più accettabili. Una volta introdotte le trame degli oggetti, questi perdono il loro aspetto scialbo e prendono vita."
Non perdetevi i prossimi numeri di K e scoprirete il perché dell'entusiasmo di Gullichsen...

"I programmi di modellazione delle superfici rimangono il problema maggiore quando si ha a che fare con sistemi 3D complessi ed in tempo reale. Sono stati fatti notevoli sforzi sul fronte hardware ma non abbastanza nella manipolazione dei dati per le routine grafiche."
Brad Hunt, Angel Studios

Michael Limber, direttore del dipartimento di animazione, fa ricorso alla propria esperienza di architetto e disegnatore industriale per generare paesaggi 3D complessi e dettagliati.

Questo magnifico dragone prodotto dagli Angel Studios ha preso vita in uno spot pubblicitario della Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

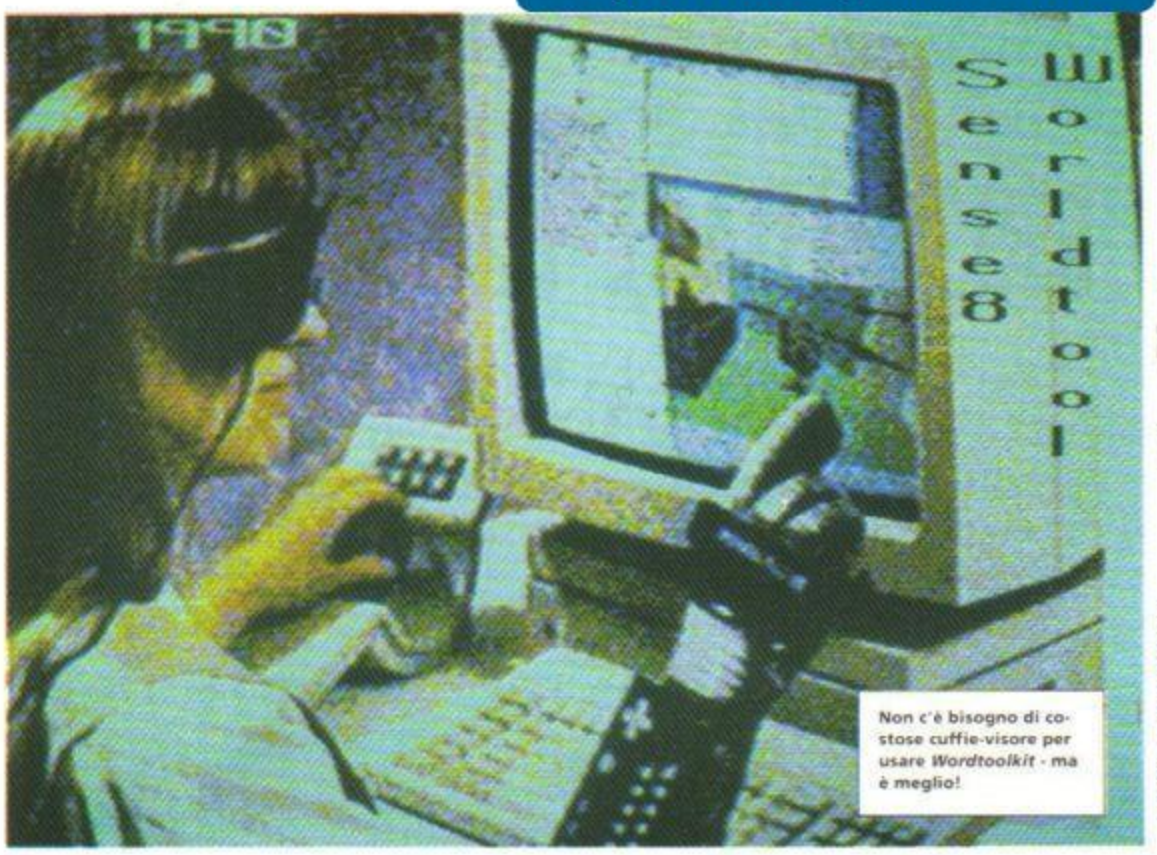
FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

IN EDICOLA A L.4.500

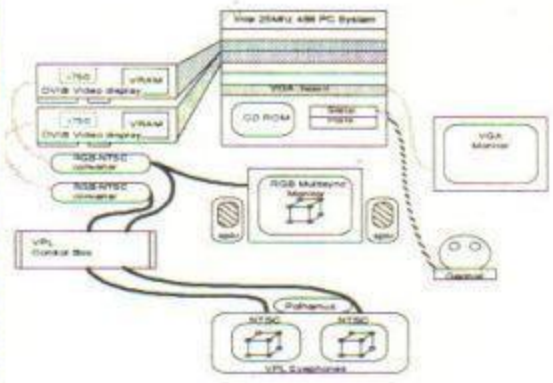
Glénat ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Non c'è bisogno di costose cuffie-visore per usare *Wordtoolkit* - ma è meglio!



Ecco il diagramma schematico del prodotto Intel/Sense8. Il sistema è il risultato di una collaborazione di sei mesi tra le due società sotto la guida di Ken Pimentel della Intel. Oltre agli elementi in figura, il PC 486 usa anche un hard disk da 360 Mbyte (grosso, eh?). Le unità DVI consentono di disegnare in tempo reale la superficie di un massimo di 1300 poligoni (ciascuno di 100x24bit pixel) al secondo, nonché di aggiungere un prezioso sistema "portale" che consente di sviluppare mondi in 3D molto complessi collegando insieme ambienti 3D individuali - come fa il sistema usato dal *3D Construction Kit* della Incentive.

ATTREZZI VIRTUALI

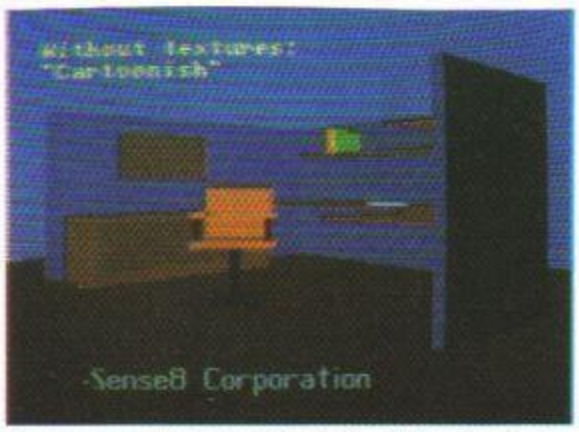
Una società californiana (vedi pagine precedenti) ha realizzato un sistema di realtà virtuale che incorpora il primo Manipolatore Virtuale di Sprite!

La realtà virtuale costa cara. Anche se dovrebbe essere possibile poter acquistare per circa 2000 dollari una cuffia-visore portatile che utilizzi l'attuale tecnologia LCD, la maggior parte delle società del settore, purtroppo, sono intenzionate a farvi pagare almeno 5000 dollari - più altri 50.000 dollari per il resto delle apparecchiature. Quando saranno disponibili sistemi di realtà virtuale (RV) con cui voi e io potremo giocare?

Prima di quanto pensiate, se la Sense8 potrà dire la sua. L'importanza di questa società per il giocatore squattrinato è che è attualmente l'unica società del settore della RV che è impegnata a sviluppare sistemi RV poco costosi. Sistemi RV, cioè, che girano su PC e che possono essere portati su Amiga. Le versioni PC esistono: a circa 20 milioni di lire cadauno - le versioni Amiga e i costi abbordabili sono ancora un'ipotesi futuribile, ma almeno il processo di portare la RV alle masse si può considerare avviato.

La Sense8 è nata nel gennaio 1990. Attualmente la sede è situata su un molo alla periferia di San Francisco, proprio vicino al barcone che il visionario della meditazione Allan Watts usava negli anni '60. La società è stata fondata da Eric Gullichsen e Pat Gelband, entrambi capo-programmatori e ingegneri hardware del progetto Cyberspace di realtà virtuale della Autodesk.

Dall'inizio, la parola d'ordine è stata "abbordabile".



Ecco come appaiono i convenzionali sistemi RV - poligoni ombreggiati rendono ogni cosa banale e senza vita.

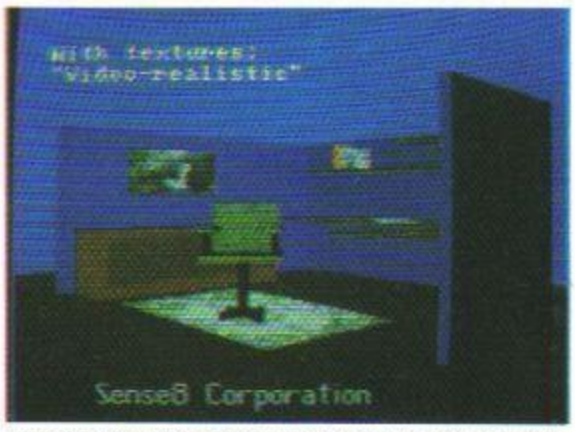
Anche se 20 milioni sembrano una mancia settimanale del figlio di un Agnelli, se compariamo questo prezzo alle fluttuazioni di costo del passato possiamo attenderci di vedere un sistema RV completo al prezzo di un Amiga per la fine del decennio - e uno al prezzo di un buon PC entro tre anni. "Il nostro obiettivo è sempre stato il 3D in tempo reale per le macchine non costose", conferma Gullichsen, che aggiunge che l'implementazione per Amiga del loro lavoro è già una possibilità.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Il primo prodotto software della Sense8 è stato pubblicato alla fine dello scorso anno ed è la prima "cassetta degli attrezzi" RV, che offre agli utenti la possibilità di creare ambienti 3D interattivi e poi "farli girare" usando qualunque hardware abbiano a disposizione. Questa è la bellezza del sistema: non richiede guanti e cuffie-visore megacostosi - potete farlo girare con un mouse se volete.

Wordtoolkit viene fornito come una libreria di routine in linguaggio C ed esegue quattro compiti principali, tutti essenziali per la creazione di realtà virtuali (vedi riquadro *ATTREZZI*). Inoltre, e questo è di vitale importanza per i giocatori, *Wordtoolkit* offre anche la possibilità di determinare il comportamento degli elementi all'interno di un ambiente virtuale. Eh sì, si tratta proprio del primo Manipolatore Virtuale di Sprite!

Supponiamo che prima che arrivino i giochi ci vorrà il suo tempo. Ma la Sense8 è solo una goccia nell'oceano della ricerca RV che sta attualmente lambendo le coste americane. Non manca molto, infatti - una riunione di sviluppatori, uno stanziamento di fondi, un contratto - perché sistemi simili per Amiga, ST e Super Famicom diventino realtà. Siete avvertiti...



Il progetto Intel/Sense8 ha prodotto, con l'utilizzo di apparecchiature DVI, un sistema per circa 20 milioni di lire che oltre ad eseguire un rendering in tempo reale disegna, sempre in tempo reale, anche la trama delle superfici. Le immagini possono essere memorizzate come superfici e avvolte o poste sopra gli oggetti - guardate bene quel disegno e date un'occhiata al livello dei dettagli!

ATTREZZI

Il software della Sense8 sono in realtà quattro pacchetti in uno. Primo, è un lettore geometrico. Ciò significa che può "grabbare" oggetti in 3D creati con *Sculpt, AutoCAD* o altri programmi e integrarli nel vostro mondo virtuale insieme agli strumenti necessari per dettarne il comportamento nel nuovo ambiente.

Secondo, è un programma di rendering in tempo reale. Questo è un grosso risultato di per sé e consente di creare oggetti in 3D (con attributi di luce, ombra, superficie , usando hardware DVI, e relatività posizionale) mentre vi muovete.

Terzo, funziona da driver del sensore che consente di attaccare al PC diverse periferiche, da un semplice mouse alle più complesse "datatute". Se il rendering in tempo reale dà al pacchetto la potenza, questo modulo conferisce flessibilità.

Infine, è un generatore di display stereoscopico per le diverse opzioni di visualizzazione, una delle quali è un piccolo "paraluce" che si monta sopra un monitor e dà un'immagine 3D molto realistica.

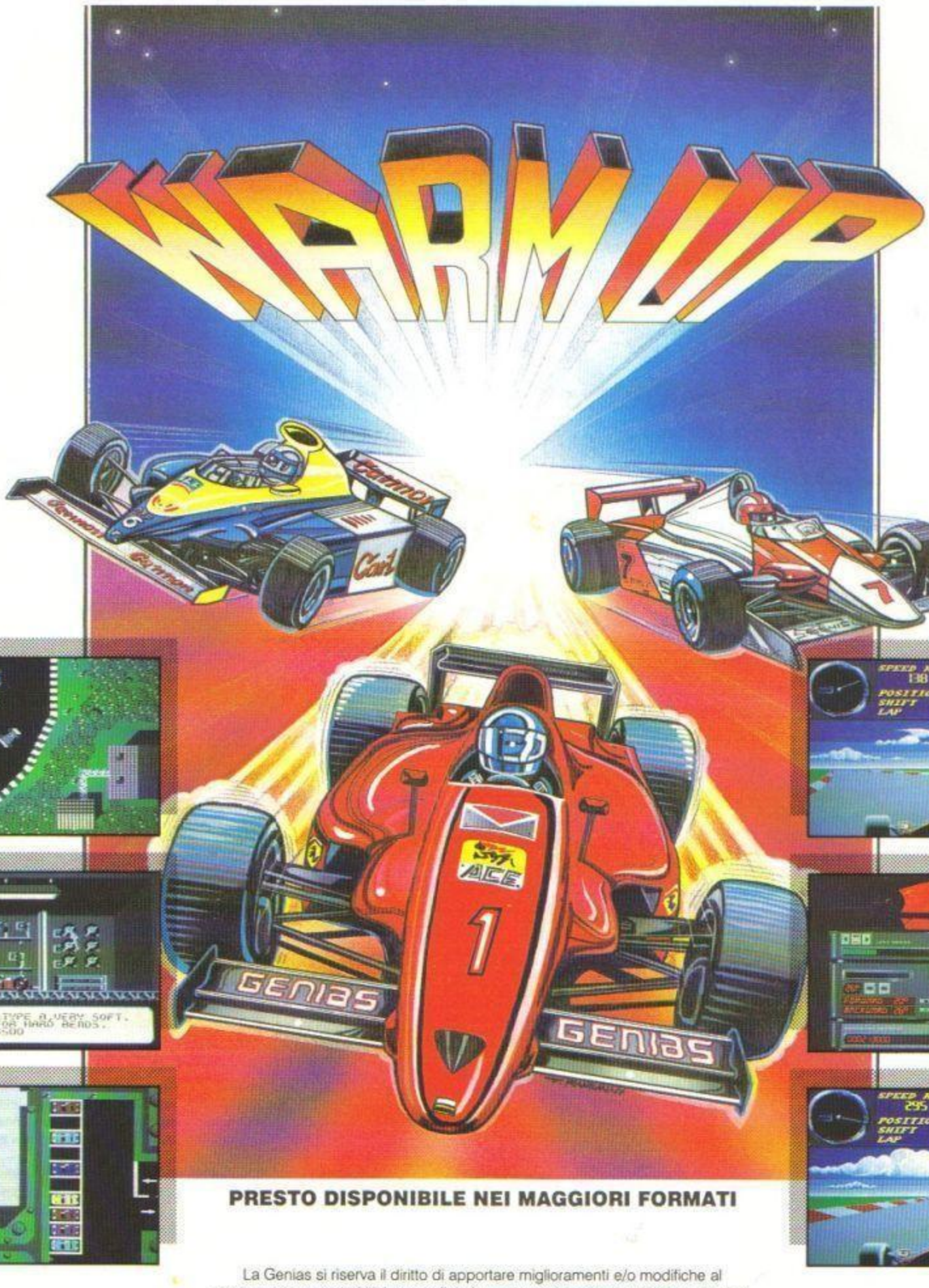
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO



PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.

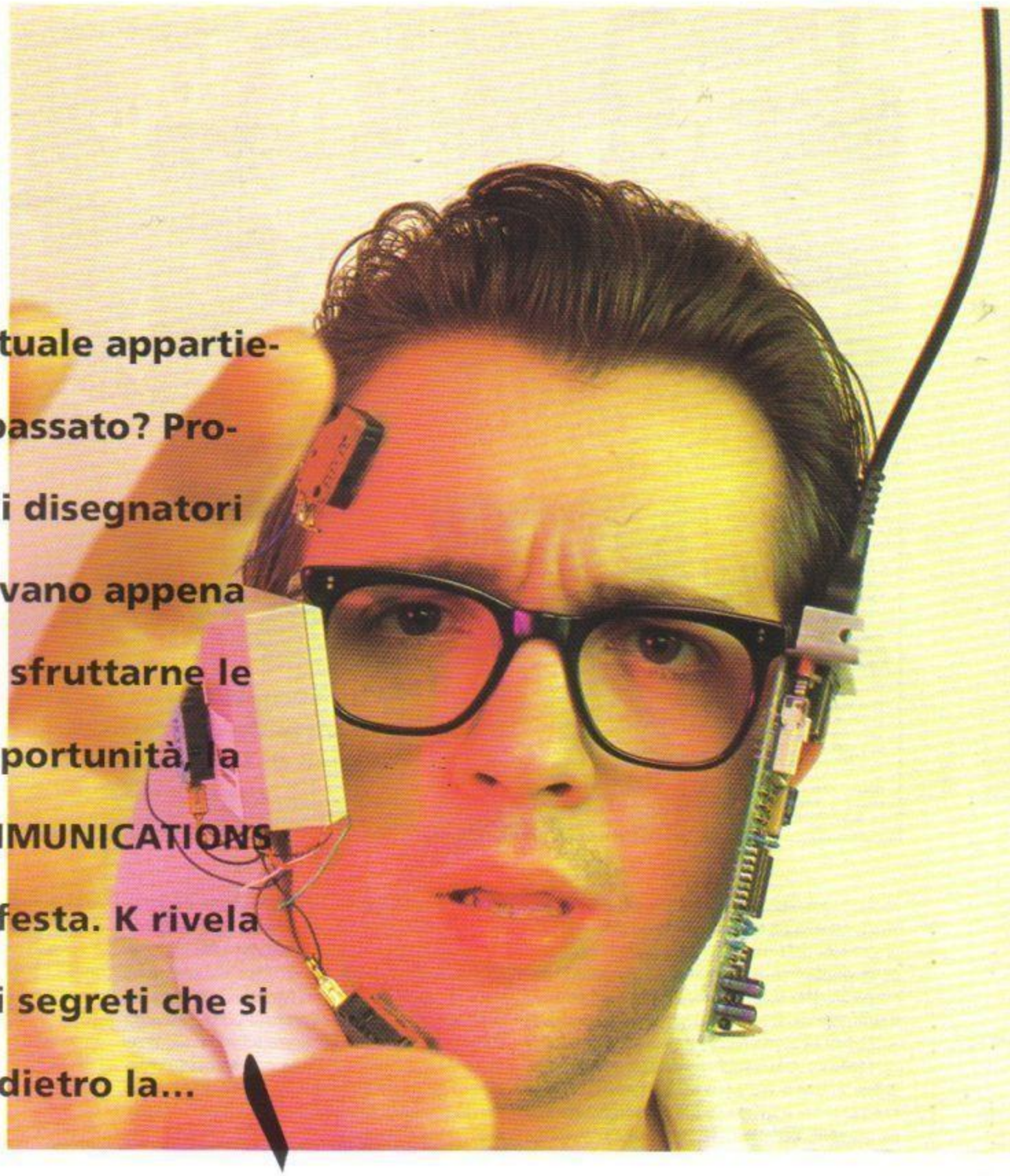
- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E

Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Realtà Virtuale appartiene ormai al passato? Proprio quando i disegnatori di giochi avevano appena cominciato a sfruttarne le miriadi di opportunità, la APOLLO COMMUNICATIONS gli rovina la festa. K rivela gli incredibili segreti che si nascondono dietro la...

REALTÀ REALE

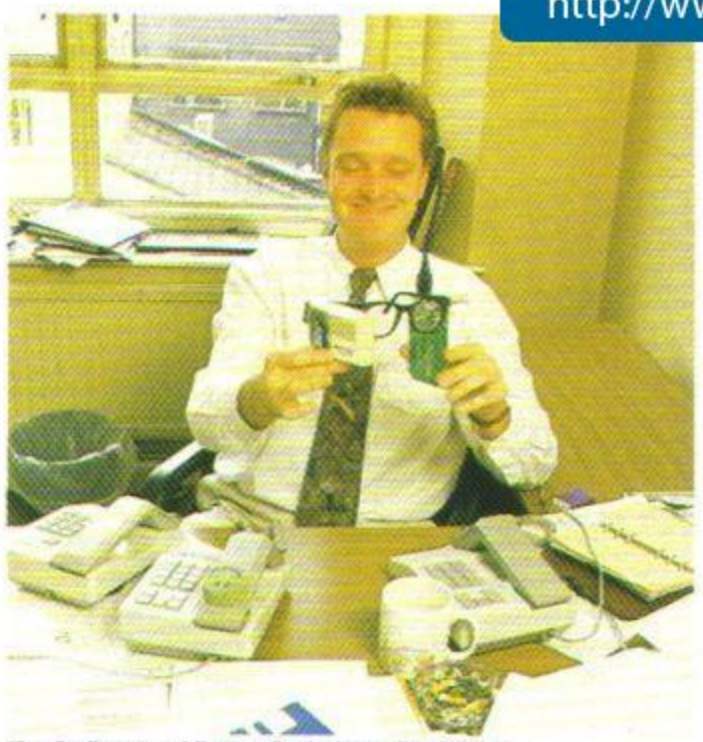
Una ex-sauna nel Galles del sud non è certamente il posto in cui ci si aspetterebbe di trovare quello che potrebbe rivelarsi il più incredibile sviluppo nel campo del divertimento elettronico dopo l'ultimo. È l'improbabile casa della Apollo Communications, fondata dal direttore nonché capo ingegnere e unico dipendente Vince Tyrell. Da un anno a questa parte sta lavorando al suo incredibile Sensory Occurrences Logarithmic Accelerator (Acceleratore Logaritmico di Eventi Sensoriali), o S.O.L.A. per gli amici, e - guarda caso - K è subito andato a dare un'occhiata.

La S.O.L.A. (il nome non è dei più felici, ma dopo quello di una nota marca di console non possiamo stupirci più di niente, NdR) è avanti anni-luce ri- ☞

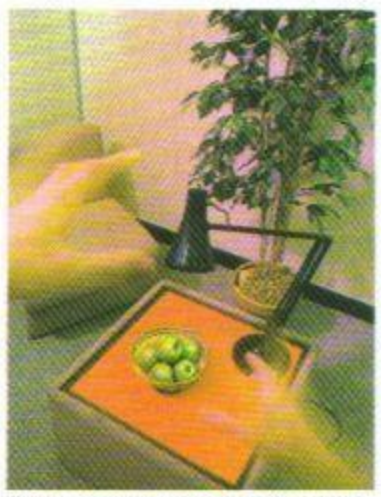
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Vince Tyrell, creatore dello straordinario sistema di Realtà Reale



Il "salotto", l'unico ambiente Realtà Reale attualmente funzionante

I patiti delle simulazioni di volo staranno senza dubbio sbavando all'idea di poter vivere esperienze quasi reali. Questa è una vista esterna dell'aereo del gioco ***F36 Reverberator***, un simulatore di volo in via di sviluppo.

Ecco cosa dicono i pezzi grossi dell'industria - che hanno chiesto di rimanere anonimi:

""Abbiamo una riunione la prossima settimana con Tyrell: vuole venderci una S.O.L.A.".

"Se il sistema di Tyrell si rivelerà una vera e propria S.O.L.A., siamo senza dubbio interessati".

"Non voglio anticipare nulla per il momento, ma sicuramente valuteremo la S.O.L.A. che Tyrell vuole proporci".

"Hmm...Il concetto è interessante. Vedremo di che S.O.L.A. si tratta".

"Ho studiato i sistemi di realtà virtuale concorrenti e nessuno di loro è una S.O.L.A. come il mio".

Vince Tyrell

spetto a qualsiasi altro sistema di realtà virtuale conosciuto. La velocità, i dettagli e il realismo delle immagini generate dalla macchina sono davvero fantastici - basta guardare alcune delle foto impressionanti di questa pagina. Ma ciò che non si può vedere da queste immagini statiche è quanto sono curati realisticamente anche tutti gli aspetti non visivi. Ogni suono e odore è riprodotto in modo splendido. Basta toccare un oggetto per sentirne la grana e la temperatura. Raccoglietelo e il peso dell'oggetto e le sue caratteristiche verranno simulati perfettamente. Se non lo sapeste, giurereste che sia vero. Tyrell fa notare che il pieno potenziale della S.O.L.A. è stato appena esplorato e c'è ancora molto lavoro da fare, come rimpicciolire la macchina ad una dimensione portatile. Ma Tyrell è convinto che, finanze permettendo, tutto possa essere pronto per il previsto lancio nell'aprile del 1992. Credeteci, vale proprio la pena di aspettare perché, come dice Tyrell, "Questa S.O.L.A. è incredibile!".

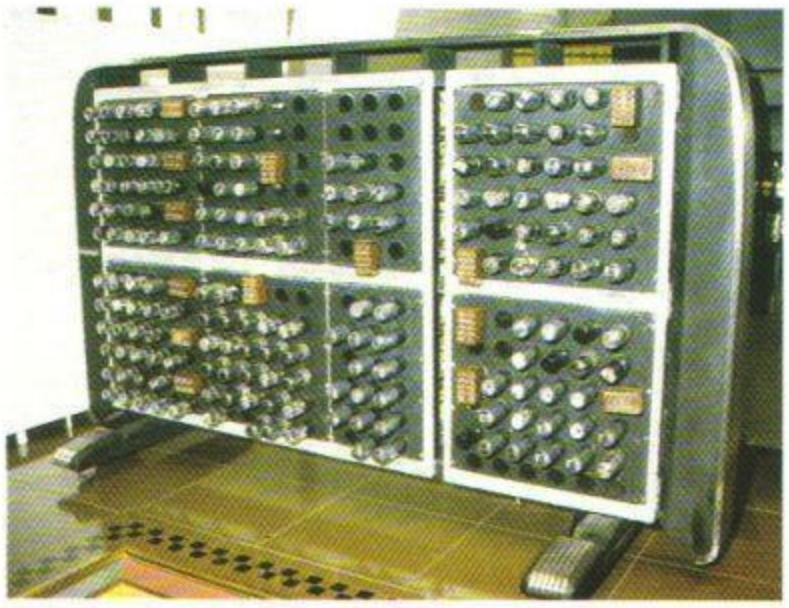
CHE S.O.L.A.!

Tyrell è molto fiero della sua S.O.L.A. ed è giustamente un po' restio nel dare troppi dettagli sulle specifiche tecniche - il suo sistema è di gran lunga superiore ad ogni progetto in via di sviluppo di società come la W Industries e la VPL. Messo alle strette ci rivela, "Fondamentalmente, è tutto molto complesso".

L'aspetto del sistema che colpisce immediatamente sono le sue capacità grafiche. Tutti gli oggetti nel "mondo del gioco" sono modellati tramite poligoni, un po' come la grafica tridimensionale di molti giochi, sebbene sia molto più avanzata. Tyrell snocciola ansiosamente una serie di dati davvero impressionanti, "Può generare circa 40 milioni di poligoni al secondo (utilizzando un blitter adattato sulla base di quello usato nell'Amiga) e il colore di ognuno è scelto da una tavolozza di oltre 64 milioni di colori, il che è nettamente superiore anche all'Amiga in modo HAM. L'aggiornamento dell'immagine avviene ogni cinquantesimo di secondo per assicurare il massimo realismo".

Ma la S.O.L.A. può fare molto di più che generare grafica ad altissimo livello. Grazie ad un'unica e rivoluzionaria tecnica di induzione nervosa basata su impulsi a microonde attentamente controllati trasmessi al cervello, la S.O.L.A. può far credere al cervello di sentire, annusare e assaporare qualsiasi cosa richiesta dal programmatore. Questo approccio ha dato origine a un completo sistema di realtà virtuale e a tutta l'apparecchiatura necessaria che, tranne il complesso centro di controllo computerizzato, trova posto in una piccola e leggera cuffia-visore.

La libertà di movimento è stato uno dei principali obiettivi di Tyrell. Il centro computerizzato e il casco



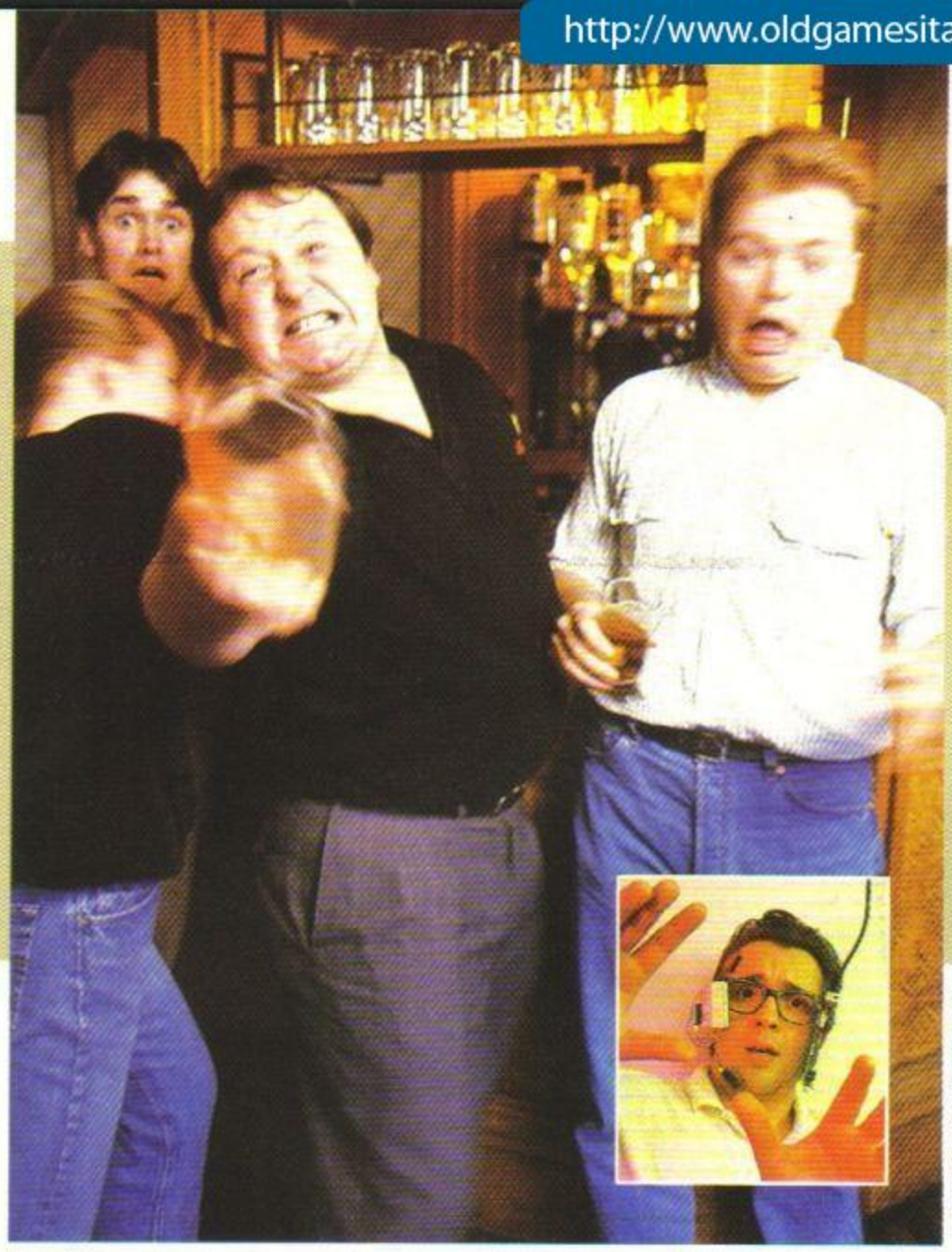
All'interno dell'incredibile "salotto". Come si può vedere da questa sequenza fotografica la stanza contiene oggetti dalla tramatura ben definita e con una realistica ombreggiatura in ray-tracing. Osservate la mano avvicinarsi realmente alla fruttiera, prendere una mela e portarla alla "bocca". Perché non darle un morso? Gnam! Deliziosa! Il collaudatore (in basso) esamina il delizioso boccone prima di addentarlo.

Questo gigantesco computer è il cuore del sistema. Tyrell ci ha assicurato che "sarà miniaturizzato impiegando dei processori dedicati così da farlo stare in una scatola da scarpe" prima del lancio del sistema previsto nell'aprile del 1992.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GIOCHI SENZA FRONTIERE

Tyrell pensa che l'applicazione principale della S.O.L.A. sia nel campo del divertimento e ha già diversi giochi in cantiere. Ci dice con entusiasmo: "Il realismo della mia S.O.L.A. è incredibile. Basta una partita a *Actual Tennis* per sentirsi sfiniti dopo un set e con la mano piena di vesciche". Ma l'alto livello di realismo ha anche i suoi lati negativi: i previsti *Highway Frogger* e *Doberman Attack* hanno dovuto essere abbandonati.

Tyrell vede anche delle possibilità nel divertimento per "adulti" e sta lavorando a dei moduli vietati ai 18. "Caspita, sarebbe eccezionale", dice, "e naturalmente mi sono già offerto per testarli di persona".

Un collaudatore si ritrae inorridito durante una partita a *Doberman Attack*. Si è poi lamentato di avere segni di morsi ed escoriazioni.

Il previsto gioco intitolato *Hooligans*. Questo gioco è talmente sofisticato che si ha l'impressione di bere e ubriacarsi realmente. E più si beve più si diventa aggressivi. Ci sono diversi scenari del tipo "Sarai mica un bastardo ?" oppure "Ti spacco la faccia". I collaudatori hanno accusato lividi e cerchi alla testa dopo una lunga sessione di gioco.

comunicano via radio - nessun filo volante da far passare sotto i piedi! Tyrell ammette che il centro è l'unico grosso "bug" del sistema - è troppo grosso! L'impiego di processori dedicati potrebbe ridurre drasticamente le dimensioni - e il costo - del sistema. Sfortunatamente non è stato possibile dare un'occhiata al computer dato che c'era il pericolo di disturbare il delicato flusso elettromagnetico presente nella stanza del computer, sebbene Tyrell ce ne abbia mostrata una foto.

IL SALOTTO DEL FUTURO?

Al momento il solo ambiente simulato completamente funzionante è ciò che Tyrell chiama semplicemente il "salotto". Tyrell mi ha invitato a provarlo e ho accettato con piacere. Dopo aver indossato la cuffia-visore mi ha infilato un sacco scuro sulla testa mentre calibrava alcune regolazioni di Realtà Reale. Tyrell si è scusato per questo ma pare che il sistema sia molto sensibile agli ultravioletti in fase di calibratura e le luci molto forti possono danneggiare facilmente i delicati (e costosi) sensori.

Con il sacco ancora sulla testa Vince mi ha condotto nella "stanza dei giochi". Il trasmettitore usato attualmente è un po' debole e la mobilità del giocatore stata ridotta ad un'area vicino al trasmettitore del computer. Questo difetto sarà però eliminato nella versione finale così da permettere al giocatore di muoversi a suo piacimento. Finalmente Tyrell mi ha urlato dalla porta accanto che era ora di togliermi il sacco. Ero nel "salotto"...

Le parole non possono davvero esprimere la stupenda sensazione che si prova nell'interagire con questo ambiente altamente realistico eppure artificiale. Potevo sollevare oggetti e posarli altrove, guardarvi dentro, toccarli, sentirne il gusto e l'odore - le mele nella fruttiera erano deliziose! Ho inciampato in una sedia e ho sentito una sensazione di dolore trapassarmi lo stinco! Ho acceso una lampada e istantaneamente la fonte luminosa che disegnava ombreggiature sugli altri oggetti della stanza è cambiata di conseguenza!

Dopo qualche minuto ero così colpito dall'esperienza che ho cominciato a sentirmi leggermente stordito così ho rimesso il sacco sulla testa ponendo fine alla sessione. Ho sentito Tyrell entrare nella "sala dei giochi" e aiutarmi a raggiungere una sedia nel suo ufficio. Stavo tremando, tant'era l'effetto del sistema su di me! Tutti coloro che dubitano della potenza della realtà virtuale, e della S.O.L.A. in particolare, dovrebbero provarlo!

L'UOMO DIETRO IL MITO

Vince Tyrell ha avuto una vita molto movimentata. È nato nel 1961 a Deptford, nel sud-est di Londra. Suo padre era un venditore di auto e fu proprio nel laboratorio di riparazioni sul retro del negozio che Tyrell sviluppò l'amore per la tecnologia. Ricorda Tyrell: "Papà era molto felice che io imparassi il mestiere. Uno dei miei primi ricordi è quello di quando curiosai dentro il cofano di un'auto e cominciai a trafficare con il motore e il tachimetro".

Tyrell non ha mai avuto una grande passione per la scuola e l'ha abbandonata non appena ha potuto, a 15 anni. "I professori non mi hanno mai insegnato nulla di utile", dice Tyrell con una punta di amarezza. Per un po' ha lavorato con suo padre ma sapeva che il suo futuro era altrove. Sfortunatamente il padre non era della stessa idea. "Mio padre voleva che imparassi e continuassi la professione di famiglia, mentre io sentivo che dovevamo vendere tutto e investire il nostro denaro in altri settori più redditizi. Ma mio padre non vedeva le cose a modo mio,. Purtroppo morii in un tragico incidente mentre puliva la mia pistola lasciandomi - mia madre era fuggita con il suo amante molti anni prima - in eredità tutto quanto".

Sebbene profondamente scosso dalla morte del padre, Tyrell vendette il garage un paio di giorni dopo il funerale e si trovò, all'età di 22 anni, con molti soldi e la possibilità di gestire il proprio futuro. Ed in quel periodo che incominciò ad interessarsi al mondo dei computer. Ricorda: "Sì, pensai che erano incredibili. Ero solito comperare vecchi modelli ormai in disuso e aprirli per dare un'occhiata all'interno. È incredibile quanto oro si possa trovare in quei vecchi circuiti stampati".

Nel 1984 Tyrell fondò la propria società, la Apollo Communications, e cominciò vendendo telefoni portatili importati da Taiwan. In seguito si mise a vendere altre merci importate dall'oriente (calcolatori, agende elettroniche). Comunque, è stato nel 1987 che Vince ha cominciato a sentir parlare di realtà virtuale e ad essere affascinato dal suo potenziale. "Mi accorsi che gli altri ricercatori stavano pensando alla realtà virtuale nel modo sbagliato. Cercavano di ingannare i sensi del giocatore mentre la S.O.L.A. porta questo concetto un gradino più avanti e cerca di ingannare il giocatore, punto e basta".

Tyrell ha cominciato a lavorare a questo sistema rivoluzionario nel maggio del 1990 e ora pensa che la sua S.O.L.A. sia pronto per il lancio. "Sono molto felice per il lavoro fatto finora", ci dice con entusiasmo, "Comunque, c'è ancora un bel po' di lavoro da fare e i miei fondi stanno per esaurirsi. Sono interessato a proposte di chi vuole investire su di me e nella mia società. Circa 250.000 sterline - preferibilmente in contanti - dovrebbero bastare ma se qualcuno offre di più va ancora meglio".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

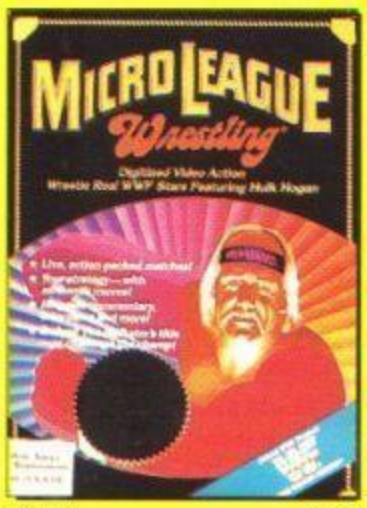
ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

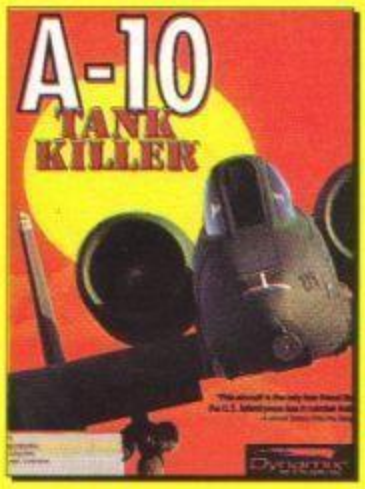
AWESONE	69.000
BADLANS	
BACK TO FUTURE II	49.000
BLACK TIGER	29.000
CADAVER	
CAPTIVE	59.000
CHASE HQ II	29.000
CAR VUP	29.000
DICK TRACY	49.000
DRAGON'S LAIR II	99.000
DUNGEON MASTER	49.000
DUNGEON MASTER II	49.000
E.S.W.A.T.	29.000
FACES	49.000
GHOST'N GHOSTS	
GOLDEN AXE	49.000
GREMLINS 2	39.000
HARD DRIVING 2	29.000
INT.WREASTLING GAME/MAT.	49.000
LEMMING	49.000
LINE OF FIRE	29.000
LOOPZ	49.000
LUPO ALBERTO	29.000
NIGHT HUNTER	49.000
NARCO POLICE	29.000



OBITUS	69.000
OFF ROAD RACING	29.000
PANG	29.000
PUFFY'S SAGA	29.000
ROBOCOP II	29.000
RAIMBOW ISLAND	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST 2	69.000
SHADOW WARRIOR	29.000
SLY SPY SECRET AGENT	
SPACE ACE	99.000
SPEEDBALL II	49.000
STRIDER II	29.000
S.T.U.N. RUNNER	29.000
TEAM SUZUKI	
TETRIS III	49.000
THE FINAL BATTLE	49.000
THE WARTH OF DEMON	69.000
TOYOTA CELICA	49.000
TURBO CHALLENGE	49.000
TURRICAN	29.000
TURRICAN 2	
TURTLESS NINJA	29.000
U.N. SQUADRON	
X-OUT	29.000
Z-OUT	29.000

STRATEGIA/SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	45.000
A-10 TANK KILLER	69.000
1942 BATTLE HAWAKS	49.000
BATTLE COMMAND	49.000
BATTLE OF BRITTAIN	49.000
ELITE	59.000
E.S.S.	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-16 FALCON	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 RETALIETOR	49.000
FALCON MISSION DISK 1	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
FIGHTER BOMBER	59.000
FIGHTER BOMBER MISSION	29.000
FULL METAL PLANET	38.000
HARPOON	59.000
IMPERIUM	45.000
M 1 TANK PLATOON	
M 4 SHERMAN	25.000
MAGIC FLY	49.000
MIDWINTER II	IN USCITA
MIG 29	59.000
POPOLOUS	45.000
POPOLOUS PROMISED LAND	21.000
POWERMONGER	59.000
SIM CITY	59.000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	29.000
SIM EARTH	IN USCITA
WHITE HEAD	59.000
WINGS	49.000



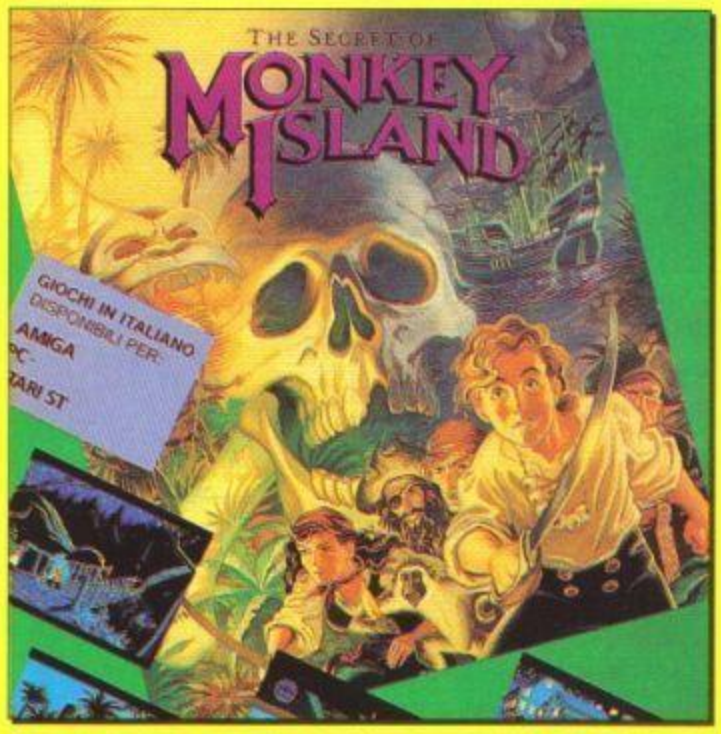
SPORT/AZIONE

BUDOKAN	49.000
F 1 3D	49.000
INDY 500	49.000
I PLAY 3D SOCCER	59.000
LOTUS TURBO	49.000
O.P. BASKETBALL	49.000
ORIENTAL GAMES	59.000
OVER THE NET	39.000
KICK OFF 2	29.000
KICK OFF 2 1Mb	49.000
PLAYER MANAGER	39.000
PRO TENNIS TOUR	
PRO TENNIS TOUR 2	
RVF HONDA	59.000
STUNT CAR RACER	59.000
SUBBUTEO	49.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TIE BREAK	29.000
TV SPORT BASKETBALL	49.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000

ADVENTURE/R.P.G.

CHRONO QUEST II	59.000
CODENAME ICEMAN	69.000
COLONELS BEQUEST	89.000
CORPORATION	59.000
DINO WARS	49.000
DRAGONS OF FLAME	59.000
DRAKKEN	59.000
DUCK TALES	59.000
ELVIRA	99.000
HEROE'S QUEST	59.000
HEROES QUEST II	89.000
LEISURE SUIT LARRY 2	69.000
LAISURE SUIT LARRY 3	69.000
MYSTERE	29.000
KING QUEST	59.000
KING QUEST 2	59.000
KING QUEST 3	59.000
KING QUEST 4	69.000
MANIAC MANSION	59.000
MAN HUNTER 2	59.000
OPERATION STEALTH	59.000
POLICE QUEST	59.000
POLICE QUEST 2	69.000
POOL OF RADIANCE	69.000
SEX VIXEN FROM SPACE	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
SWORD OF TWIGLIGHT	29.000
SPACE QUEST	59.000
SPACE QUEST 2	59.000
SPACE QUEST 3	69.000
THE LAST NINJA 2	49.000
THE IMMORTAL	49.000
ZAK MC KRAKEN	39.000

SPECIALE!
ESPANSIONE
AMIGA 500
L.95,000



ADVENTURE/R.P.G.

CHAMPIONSHIP OF KRYN	69.000
COVER ACTION	79.000
DEMON'S WINTER	59.000
DON'T GO ALONE	45.000
DRAGONS WARS	72.000
DRAGON'S FLAME	59.000
DRAKKEN	59.000
ELVIRA	99.000
FUTURE WARS	29.000
GOLD RUSH	49.000
HILLSFAR	59.000
ICE MAN	79.000
KING OF CHICAGO	59.000
KING QUEST IV	69.000
KING QUEST V	99.000
LEISURE SUIT LARRY 2	69.000
LEISURE SUIT LARRY 3	99.000
MAN HUNTER II	59.000
MANIAC MANSION	49.000
NINJA REMIX	49.000
OMICRON COSPIRACY	69.000
PIRATES	59.000
POLICE QUEST	59.000
POLICE QUEST II	69.000
POOL OF RADIANCE	69.000
PROFEZIA	39.000
RISE OF THE DRAGON	89.000
SAVAGE EMPIRE	59.000
SEARCH OF THE KING	59.000
SECRET OF SILVER BLADE	69.000
SINBAD	59.000
SPACE QUEST 3	69.000
SPACE QUEST 4	99.000
THE COLONEL'S BEQUEST	89.000
THE FAERY TALE	69.000
THE SECRET OF MONKEY IS.	TEL
WONDERLAND	69.000

MS-DOS

ARCADE

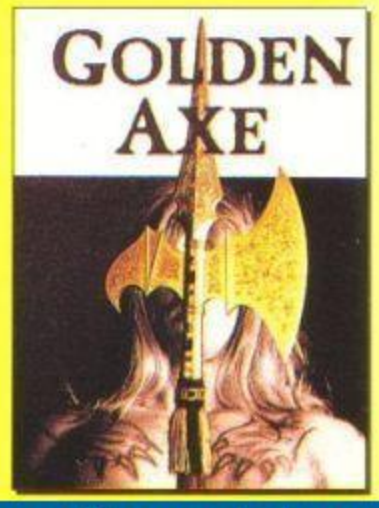
AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
CRASH COURSE	49.000
DICK TRACY	49.000
DOUBLE DRAGON II	29.000
DRAGON'S LAIR	99.000
DRAGON'S LAIR 2	99.000
GHOST BUSTERS 2	49.000
GOLDEN AXE	49.000
HARD DRIVING II	29.000
OUT RUN	29.000
RESOLUTION 101	29.000
RAMBO III	49.000
SATAN	29.000
SPACE HARRIER 2	29.000
SPIDER MAN	39.000
STRIDER	29.000
S.T.U.N. RUNNER	29.000
SPACE ACE	99.000
TEST DRIVE 3	65.000
TETRIS	49.000
WELLTRIS	59.000
X-MEN	49.000
X-MEN II	49.000

STRATEGIA/SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	79.000
A-10 TANK KILLER	69.000
BATTLETECH II	69.000
BATTLECHESS II	69.000
BLITZKREG	79.000
BLUE MAX	59.000
BREACH II	49.000
BUCK ROGERS	79.000
CENTURION DEF.OF ROME	49.000
DRAGON STRIKE	69.000
DAS BOOT	59.000
F-15 STRIKE EAGLE II	79.000
F-16 FALCON XT	69.000
F-16 FALCON AT	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	99.000
FIGHTER BOMBER	69.000
FINAL FRONTIER	59.000
FLIGHT SIMULATOR 3	129.000
FLIGHT SIMULATOR 4	129.000
FULL METAL PLANET	39.000
GUN BOAT	59.000
GUNSHIP	69.000
HARD NOVA	59.000
HARPOON	79.000
KNIGHT ON THE SKY	89.000
LEGEND OF FAERGAIL	49.000
LIGHT SPEED	89.000
LIFE & DEAD II	49.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
MOON BASE	79.000
MIG 29	59.000
M-1 TANK PLATOON	99.000
MIDWINTER	79.000
NIGHT RIDER	29.000
RAILROAD TYCOON	79.000
RED BARON VGA	69.000
SENTINEL WORDS II	59.000
SILENT SERVICE 2	79.000
STARFLIGHT 2	69.000
STORMOVIK	59.000
STRATEGO	69.000
SUB BATTLE SIMULATOR	29.000
TANK	69.000
U.M.S. II	
VETTE	69.000
WING COMMANDER	59.000
WING COMMANDER DATA	39.000
WOLF PACK	69.000

SPORTIVI/AZIONE

COW BOW	49.000
FOOTBALL MANAGER W.C.	45.000
INDIANAPOLIS 500	45.000
INT. SOCCER CHALLENGE	59.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	59.000
KING OF THE BEACH	69.000
KICK OFF 2	29.000
MICROPROSE SOCCER	49.000
MOTOCROSS	49.000
PRO TENNIS TOUR	39.000
SPORTING GOLD	59.000
SWORD OF SAMURAI	59.000
TENNIS CUP	29.000
THE DUEL	42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH.	24.000
THE DUEL EUROPEAN CH.	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000
TV SPORT BASKETBALL	59.000
WORLD CUP 90	29.000



PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO CIO' CHE ABBIAMO IN LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

SPECIALE CONSOLE

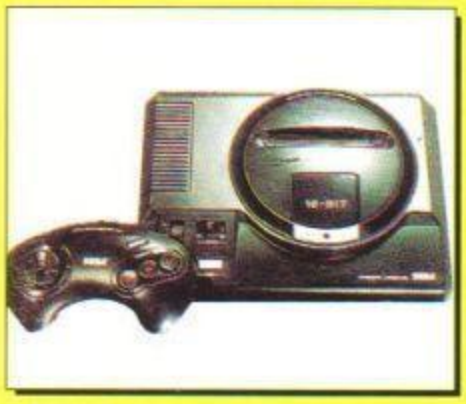
GAME BOY

GAME BOY CONSOLE	**169,000**
LIGHT BOY	**39,000**
AMAZING PENGUIN	60.000
BASEBALL	50.000
BATMAN	60.000
BOXING	55.000
BOXYL	50.000
BUBBLE GHOST	50.000
CASTELVANIA	55.000
CATRAP	55.000
CHASE QH	60.000
CHESSMASTER	**60.000**
DEAD HEAT SCRAMBLE	55.000
DOUBLE DRAGON	**60.000**
DR.MARIO	60.000
DRAGON'S LAIR	60.000
DUCK TALES	60.000
FINAL FANTASY	65.000
FIRST OF THE N.STAR (ken shiro)	**55,000**
FORTESS OF FEAR	50.000
GODZILLA	60.000
GOLF	50.000
HAL WRESTLING	**55,000**
LOCK' N CHASE	50.000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL	50.000
MERCENARY FORCE	60.000
MOTOCROSS MANIACS	50.000
NBA ALL STAR	60.000
NEMESIS	**55,000**
NINJA BOY	60.000
PAPERBOY	55.000
POWER RACER	60.000
QIX	50.000
REVENGE OF GATOR	50.000
ROBOCOP	**55,000**
SHANGAI	**50.000**
SNOOPY MAGIC SHOW	55.000
SPIDERMAN	**50,000**
SUPER MARIO LAND	50.000
TENNIS	50.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ATARI LYNX L.260,000

OLTRE 60 TITOLI A CATALOGO



SEGA MEGADRIVE

MEGADRIVE SCART	**355,000**
JOY PAD	**46,000**
JOYSTICK PRO-1	**60,000**
JOYSTICK PRO-2	**49,000**
AIR DRIVER	79.000
ALTERED BEAST	79.000
ATOMIK ROBOKID	95.000
CRACK DOWN	79.000
CYBER BALLV	79.000
CURSE	79.000
DARWIN 4081	79.000
DARIUS II	120.000
DJ BOY	**59,000**
DYNAMITE DUX	79.000
DANGEROUS SEED	95.000
ELEMENTAL MASTER	95.000
E-SWAT	79.000
FAT MAN	80.000
FORGOTTEN WORLDS	69.000
FINAL BLOW	80.000
FLYNG SHARK	75.000
GHOSTBUSTERS	**75,000**
GOLDEN AXE	79.000
GAIARES	109.000
HARD DRIVING	96.000
HERZOG ZWEI	79.000
HELL FIRE	79.000
HEAVY UNIT	95.000
INSECTOR X	85.000
MICKEY MOUSE	79.000
MOONWALKER	80.000
PHELIOS	80.000
PHANTACY STAR II	109.000
RASTAN SAGA II	69.000
RAMBO III	69.000
RING SIDE ANGELS	109.000
SHADOW DANCER	79.000
SAME SAME SAME	109.000
STRIDER	84.000
SUPER REAL BASKETBALL	79.000
SPACE HARRIER II	69.000
THUNDER FORCE	89.000
WHIP RUSH	69.000
WORLD CUP SOCCER	80.000

SEGA MASTERSYS.

SEGA MASTERSYSTEM CONSOLE	**210,000**
LIGHT PHASER	**110,000**
3D GLASSES & ADAPTOR	**119,000**
F-16 FIGHTERS	59.000
PRO WREASTLING	69.000
GREAT GOLF	69.000
WORLD SOCCER	69.000
GREAT BASEBALL	69.000
GHOSTBUSTERS	69.000
WONDER BOY	69.000
GREAT VOLLEYBALL	69.000
SECRET COMMAND	69.000
WOLRD CUP	69.000
GLOBAL DEFENSE	69.000
FANTASY ZONE (the maze)	69.000
SHANGAI	69.000
WORLD GAMES	69.000
ALEX KID (hi tech world)	69.000
SUMMER GAMES	69.000
COLUMNS	69.000
FANTASY ZONE II	79.000
WONDER BOY IN MONSTER LAND	79.000
SHINOBI	79.000
DOUBLE DRAGON	79.000
CALIFORNIA GAMES	79.000
RAMBO III	79.000
ALTERED BEAST	79.000
AMERICAN PRO FOOTBALL	79.000
VIGILANTE	79.000
BASKETBALL NIGHTMARE	79.000

PC ENGINE

PC ENGINE CONSOLE	325.000
PC ENGINE TURBO GRAFIX CONSOLE	520.000
JOYSTICK PCE	35.000

OLTRE 200 TITOLI IN CATALOGO

PC ENGINE GT

PC ENGINE GT	755.000

WONDERBOY III	79.000
TENNIS ACE	79.000
DYNAMITE DUX	79.000
PSYCO FOX	79.000
DOUBLE HAWK	79.000
CHASE HQ	79.000
OPERATIN WOLF	79.000
E-SWAT	79.000
SUPER MONACO GP	79.000
GAIN GROUND	79.000
SUBMARINE ATTACK	79.000
JUNGLE FIGHTER	79.000
CYBER SHINOBI	79.000
MOON WALKER	79.000
MICKEY MOUSE	79.000
ACE OF ACES	79.000
GHOULS' N GHOST	79.000
FORGOTTEN WORLDS	79.000
DICK TRACY	79.000
K.O. BOX	79.000
SUPER REAL BASKETBALL	79.000
PSYCO WORLD	97.000
Y.S	97.000
AFTER BURNER	89.000
GOLDEN AXE	89.000
PHANTASY STAR	119.000
GAUNLET	97.000
IMPOSSIBILE MISSION	97.000
INDIANA JONES	97.000

NINTENDO

NINTENDO CONSOLE	**219,000**
SUPER MARIO BROS	69.000
SOCCER	69.000
ICE HOKEY	69.000
DUCK HUNT	69.000
LIFE FORCE	85.000
RAD RACER	85.000
SECTION Z	85.000
GOONIES 2	85.000
FESTER QUEST	85.000
SKATE OR DIE	85.000
FIGHTING GOLF	85.000
BLADES OF STEEL	85.000
MIKE TYSON	85.000
TETRIS	85.000
ALPHA MISSION	85.000
KID ICARUS	85.000
KNIGHT RIDER	85.000
CASTELVANIA	85.000
IKARY WARRIOR	85.000
SIMON QUEST	85.000
LOLO	85.000
WIZARD & WARRIOR	85.000
METROID	85.000
TOP GUN	TELEF
TIGER HELI	85.000
GRADIUS	85.000
METAL GEAR	85.000
GHOST'N GOBLINS	85.000
WRESTLMANIA	85.000
PRO-AM	85.000
GUN SMOKE	85.000
BUBBLE BOBBLE	**85,000**
TROJAN	85.000
NINJA TURTLES	**99,000**
ZELDA	99,000
ROBOCOP	**99,000**
TO THE HEARTH	99,000
GOAL	**99,000**
S.MARIO BROS 2	99,000
BIONIC COMMANDO	99,000
DOUBLE DRAGON II	99,000
SILENT SERVICE	**99,000**
TRACK & FIELD 2	99,000
MEGAMAN	99,000
BATMAN	**99,000**
ZELDA 2	99,000
AIR WOLF	99,000

SUPER FAMICOM

SUPERFAMICOM CONSOLE	670.000

PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO CIO' CHE ABBIAMO IN LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

'NAM

★1965~1975★™

La guerra del Vietnam, un costoso disastro per gli Stati Uniti . . . .

Tu riusciresti, con le stesse risorse, a riscrivere la storia e vincere la guerra persa dall'America . . . . ?

In veste di Presidente, dovrai cercare di bilanciare gli obiettivi militari e l'opinione pubblica in patria. La decisione se giocare un ruolo di falco o di colomba è soltanto tua. . . . . .

Il tuo obiettivo consiste nell'ottenere quanto gli americani hanno fallito: evitare che il Sud Vietnam finisca nelle mani dei guerriglieri Vietcong . . . .

'Nam è il frutto di quattro anni di minuziosa ricerca svolta da Matthew Stibbe, l'autore dell'elogiatissimo Imperium . . . .

" 'Nam è incredibilmente accurato... (ed) è decisamente uno dei migliori giochi da guerra mai realizzati da anni".

CU Amiga Screenstar 90%

DOMARK

LEADER

Programmed and designed by: Matthew Stibbe

© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Prodotto da Domark Software Ltd. Distribuito da Leader s.r.l., Via Mazzini, 15, 21020 Casciago (VA), Italy
Disponibile per: Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" Amiga & Atari ST Screenshots

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Turrican 2 della Rainbow Arts. Un semplice seguito o qualcosa di più? A pag 51

Lemmings della Psygnosis. Hanno i capelli verdi e possono scavare buche. Riuscirete a salvare questi animaletti dal suicidio? A pag. 42

K-VOTO!

Domanda: *Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?*
Risposta: *la curva CIP - il cuore del* **Sistema di valutazione di K.**

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice passatempo - ma una vera e propria esperienza ludica. E la CIP è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Significa che è un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

La confezione e il manuale sono mediocri, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco . Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci penserete due volte a liberarvi del gioco...

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

- **Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico**
- **Eccellenti effetti sonori**
- **Ben giocabile nel labirinto a 3D**

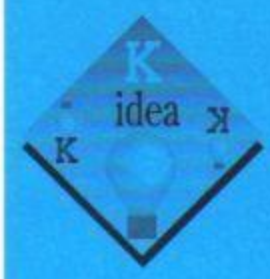
- **Limitato utilizzo degli oggetti**
- **Caricamenti troppo frequenti**
- **Strane combinazioni di colori**

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un ßeta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.



L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizza-no in modo convincente musica ed effetti sonori.

LA LISTA

28 **GODS** *Renegade*
30 **SECRET WEAPONS** *Lucasfilms*
32 **KNIGHTS OF THE SKY** *Microprose*
33 **RED BARON** *Dynamix*
33 **BLUE MAX** *Mindscape*
34 **MIDWINTER II** *Rainbird*
36 **CUCK ROCK** *Core Design*
36 **NAVY S.E.A.L.S.** *Ocean*
38 **SUPER MONACO GP** *US Gold*
38 **WARLOCK** *Millennium*
40 **ESCAPE FROM COLDITZ** *Digital Magic Software*
41 **FORMULA I 3D** *Simulmondo*
42 **LEMMINGS** *Psygnosis*
43 **HARD NOVA** *Electronic Arts*
44 **DUCKTALES** *Titus*
45 **WARLORDS** *SSG*
46 **GP F1 CIRCUITS** *Idea*
47 **FEUDAL WORLDS** *Impressions*
47 **MIGHTY BOMBJACK** *Elite*
50 **EXILE** *Audiogenic*
51 **TURRICAN 2 S** *Rainbow Arts*
52 **TILT** *Genias*
53 **EYE OF THE BEHOLDER** *US Gold*
54 **SHADOW DANCER** *Sega*
57 **BATTLE SQUADRON** *Electronic Arts*
58 **MICKEY MOUSE** *Sega*
60 **MARIO IV** *Nintendo*
67 **DUCK TALES** *Nintendo*
62 **RYGAR** *Lynx*
67 **XENOPHOBE** *Lynx*
65 **BATMAN** *Nintendo*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GODS

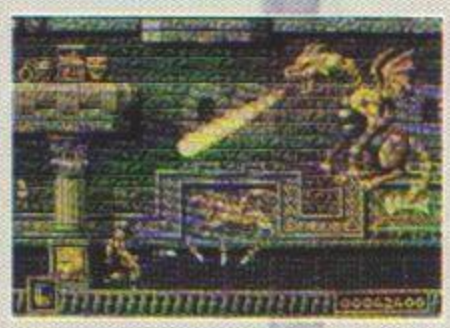
La RENEGADE vista un Olimpo popolato da minotauri, arpie, satiri, gargoyle....

Sono passati un bel po' di mesi dal lancio della Renegade avvenuto al CES di Londra. Nata dalla fruttuosa collaborazione tra i Bitmaps e Bomb the Bass (che collaborarono a Xenon 2 della Mirrorsoft), questa nuova etichetta è un germoglio della Rhythm King la casa di alcuni musicisti pop quali Betty Boo e S-Express. Finalmente è uscito il loro primo titolo, e sembra che sarà un successo.

IN BALIA DEGLI DEI

Gods possiede una forte somiglianza (che si dimostra poi essere solo superficiale) con il gioco *Black Tiger* (convertito un po' di tempo fa dalla US Gold). Ambientato nell'antica Grecia, il giocatore controlla un giovanotto ben piantato la cui missione è sconfiggere il malvagio signore degli abissi. La ricerca lo conduce attraverso una città greca in rovina, un tempio sconsacrato e delle labirintiche catacombe fino all'entrata dell'averno. I quattro livelli (ognuno diviso in tre sotto-livelli) sono raffigurati con uno stile grafico inconfondibile e contengono nemici da sconfiggere sempre più forti e intelligenti.

La mente dietro il programma è di Steve Tall che sembra passare gran parte del suo prezioso tempo viaggiando tra casa sua a Newcastle e la sede dei Bitmap a Wapping. Insieme a Eric Matthews, disegnatore e fondatore dei Bitmap, ha lavorato al gioco per circa un anno e da quello che abbiamo visto sembra che sia valsa la pena fare tutti questo sforzi.



I nemici di fine livello sono grossi e veloci. Oltre a questo drago dovrete vedervela con una statua vivente e con un malefico minotauro.

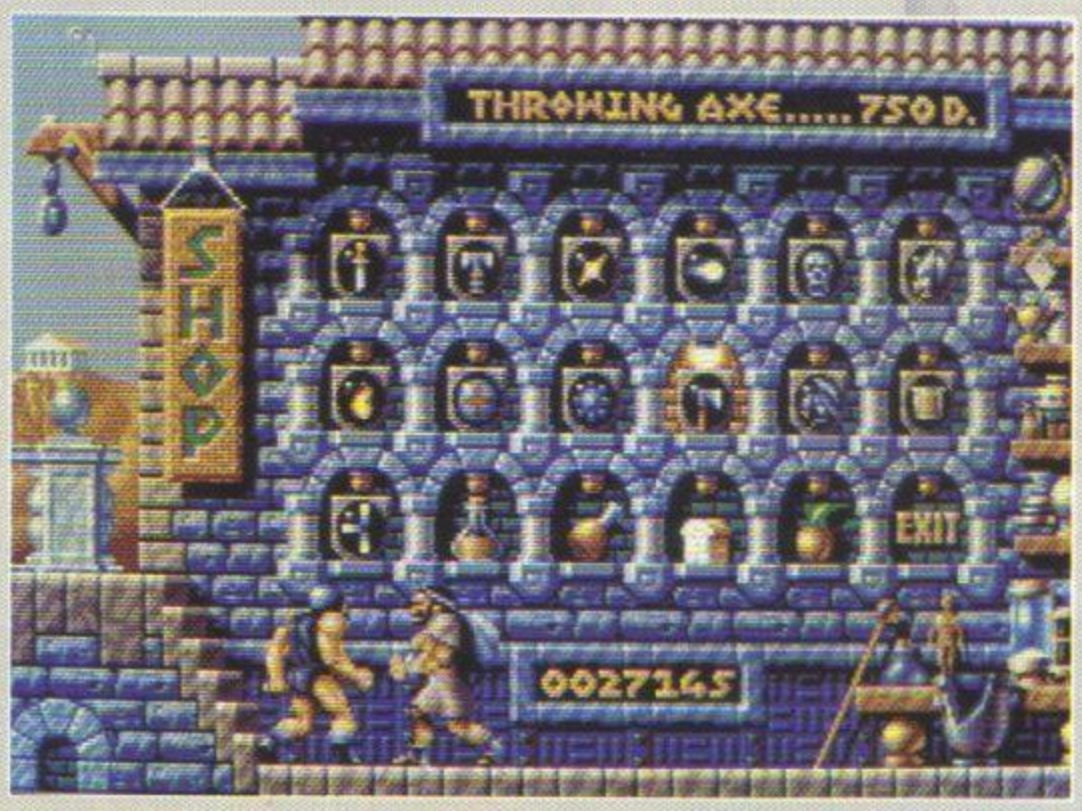
I tipacci sono grossi anche 32 x 32 pixel e ce ne possono essere fino a dieci contemporaneamente sullo schermo. Il personaggio principale è di 48 x 32 pixel con dieci fotogrammi per l'animazione del movimento e otto per le pose d'attacco.

GRAFICA E SUONO

La prima cosa che colpisce in *Gods* è la grafica superlativa (come in tutti i giochi dei Bitmap) disegnata dal bravissimo Mark Coleman (Xenon 2, Speedball 2).

I dettagliati fondali a 16 colori scorrono fluidamente in otto direzioni alla velocità di 17 fotogrammi al secondo - e questo sull'ST! Questo gioco, insieme a *Turrican 2*, rappresentano l'inizio di una nuova era per i possessori di ST alla ricerca di giochi con scorrimento fluido.

Come già per *Speedball 2* la musica è stata scritta da Nation 12 mentre Simon Rogers è responsabile degli effetti sonori del gioco. Il risultato è eccellente.



Oro e gioielli possono essere rinvenuti tra i mostri morti e nei forzieri aperti e possono essere spesi nei negozi situati nel mezzo e alla fine di ogni livello. Ci sono quindici tipi di armi a disposizione (compresa la magia e i più classici pugnali, asce e così via - si possono portare fino a tre armi diverse) oltre alla possibilità di curarsi. Una delle protezioni migliori è il fedele demone familiare che vola attraverso lo schermo scoprendo i nemici e attaccandoli.

ENIGMI A VOLONTÀ

Il modo di progredire in *Gods* non consiste nell'aprirsi la strada attraverso orde di temibili creature. La sola uscita da un livello è rappresentata da una porta chiusa a chiave. Sfortunatamente la chiave può essere nascosta molto lontano in una stanza segreta che potrà essere rivelata solo dopo la soluzione di una serie di enigmi.

Ci sono interruttori da azionare che possono aiutare o rendere più arduo il progresso attivando o disabilitando trappole oppure facendo apparire passaggi segreti, piattaforme, forzieri o addirittura mostri. A volte è necessario azionare più di un interruttore o portare alcuni oggetti da un luogo all'altro prima di ottenere un certo risultato. Si possono portare fino a tre oggetti per volta. Gli effetti sonori sono usati come indizi di quello che succede fuori dallo schermo (si pos-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le arpie attaccano! Il vaso che si svuota rapidamente in basso a sinistra indica l'energia vitale rimasta (anche se sembra un bicchiere di birra). Se si svuota completamente si perde una vita - per fortuna ce ne sono altri due! C'è anche un sistema di password che permette di saltare i livelli già completati (ogni disco avrà le proprie password). Comunque i Bitmap hanno nascosto così tante sorprese in ogni livello che ripeterlo può rivelare nuove scoperte come un percorso segreto che porta a una stanza del tesoro o a una marea di bonus nascosti.

BYTE INTELLIGENTI

Nel primo livello i mostri si comportano come la maggior parte dei loro simili, vale a dire molto stupidamente. Ma già al secondo livello mostrano che la loro giovinezza non è stata interamente sprecata e che possiedono un diploma in Eliminazione Fisica del Giocatore.

I mostri cominceranno a braccarvi, inseguendovi di piattaforma in piattaforma, cercando di percorrere la strada migliore a seconda della loro intelligenza. Questa intelligenza si traduce in istinto di autoconservazione: alcuni mostri cercheranno anche di evitare i colpi in maniera più o meno efficace.

I mostri più ingordi cercheranno di impadronirsi di armi e tesori e di fuggire con il bottino piuttosto che attaccare. Un colpo ben assestato porrà fine ai loro piani e permetterà di recuperare il maltolto. Alcuni problemi richiedono addirittura di sfruttare l'ingordigia e l'intelligenza dei mostri a proprio vantaggio.

Un semplice esempio si trova nei livelli più avanzati: una trappola irta di punte acuminate che non può essere disattivata è posta a protezione di un prezioso bonus. Un mostro si aggira per il livello ma basta dargli pochi secondi perché si impadronisca del bonus e cerchi di fuggire fuori dallo schermo. Se si lascia cadere un oggetto d'oro il mostro farà velocemente dietro-front cercando di impossessarsi del tesoro più prezioso scavalcando la trappola con facilità (le punte non lo feriscono, naturalmente). Quando si avvicina basta dargli una robusta ripassata e impadronirsi di entrambi gli oggetti.

Ma come si ottiene tutto ciò? Il comportamento di ogni mostro è governato da una varietà di elementi quali la velocità di movimento e la rapidità di fuoco, quanto lontano possono "vedere" il giocatore quando sono voltati nella sua direzione (è possibile prenderli anche di sorpresa), quanto sono bravi ad evitare i colpi e se tendono a raggrupparsi prima di attaccare.

Ma rivestono più importanza gli obiettivi primari e secondari di ogni mostro. Generalmente un mostro farà del proprio meglio per raggiungere il suo scopo principale e, se non è possibile, cercherà di perseguire quello secondario. Questi obiettivi possono essere ovvi (attaccare il giocatore) oppure più complessi (cercare bonus o azionare interruttori).

La cosa più complessa dal punto di vista della programmazione è accertarsi che le routine siano veloci oltre che funzionanti. Steve ed Eric hanno lavorato su questa parte del codice per più di quattro mesi ma ora che è pronto sono meritatamente fieri del risultato. Questi sono mostri con personalità e carattere e sono molto più pericolosi dei soliti avversari!

Di immediato coinvolgimento, *Gods* dà il meglio di sé dopo aver giocato diverse partite. Trovare nuovi modi per finire un livello, o nuovi rompicapo più difficili ma che promettono succulenti bonus aggiuntivi, garantisce una longevità decisamente notevole. È probabile che una volta finito tornerete a giocarci.

K VOTO
925

ATARI ST

La colonna sonora iniziale è perfetta, anche se durante il gioco sono gli effetti sonori a prendere il sopravvento. Il movimento degli sprite e lo scrolling sono fluidi e veloci. Sembrerebbe che sia stata abbattuta una nuova barriera per quel che riguarda questo tipo di giochi per ST.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	MARZO
AMIGA	L49000d	MARZO
PC	prezzo nc	POSSIBILE

Non sono previste altre versioni

sono sentire porte che si aprono o trappole che vengono attivate...).

L'editor di Steve ed Eric permette di inserire fino a 100 enigmi per livello e quando il giocatore raggiunge certe locazioni il programma controlla se determinate condizioni predefinite (fino a tre) sono state soddisfatte (per esempio interruttori azionati/non azionati, locazioni visitate, oggetti posseduti - ce ne sono sino a 17) dando origine nel qual caso a uno dei 14 eventi possibili (apertura di passaggi o porte, apparizione di mostri, attivazione o disattivazione di trappole).

Il gioco può essere giocato e rigiocato infinite volte, e ogni volta sarà possibile scoprire nuovi trucchi o nuovi passaggi bonus. il vero piatto forte di *Gods* resta comunque la grafica. Lo sprite principale è davvero ben realizzato, e i fondali che ci accompagnano lungo la nostra ricerca sono dettagliati e molto curati. Sicuramente il gioco piacerà agli appassionati dei picchia duro che non disdegnano di dare fondo alla loro materia grigia.

"Voglio la mia bicicletta" urla il Kid. "Anche noi" rispondono in coro i ladroni.

MAGIC POCKETS

Attesa per l'inizio dell'estate e programmata da Sean Griffiths affiora anche questa strana storia del Bitmap Kid. Questo ragazzetto, in Reebok e cappello da baseball, deve recuperare i propri giocattoli rubati da una banda di crudeli banditi (rubando giocattoli resteranno sicuramente poveri...). Il gioco è diviso in quattro livelli a scorrimento multidirezionale pieni zeppi di piattaforme a loro volta divisi in numerose sezioni. In ogni livello il Kid può usare una nuova arma basata su uno dei quattro elementi: aria, acqua, terra o fuoco.

Il primo livello è l'unico completamente funzionante al momento e qui il Kid maneggia potenti tornado mentre percorre gli schermi alla ricerca della propria bicicletta. Premere il pulsante di fuoco fa si che il Kid inserisca la mano in tasca per tirarne fuori un bel tornado (...). Più a lungo si tiene premuto il pulsante e più potente diventa il vortice e più il Kid si gonfia le tasche. Alla massima potenza il Kid può saltare sul tornado che ha lanciato facendosi trasportare attraverso lo schermo eliminando tutti gli avversari sulla sua strada.

Lungo la via ci sono dolci bonus da raccogliere e vari poteri da collezionare, alcuni dei quali ricordano quelli di *Rainbow Islands*, uno dei giochi preferiti di Sean. Molto divertente è la macchina dei bubble gum che permette al Kid di gonfiare un enorme pallone per raggiungere le piattaforme più alte.

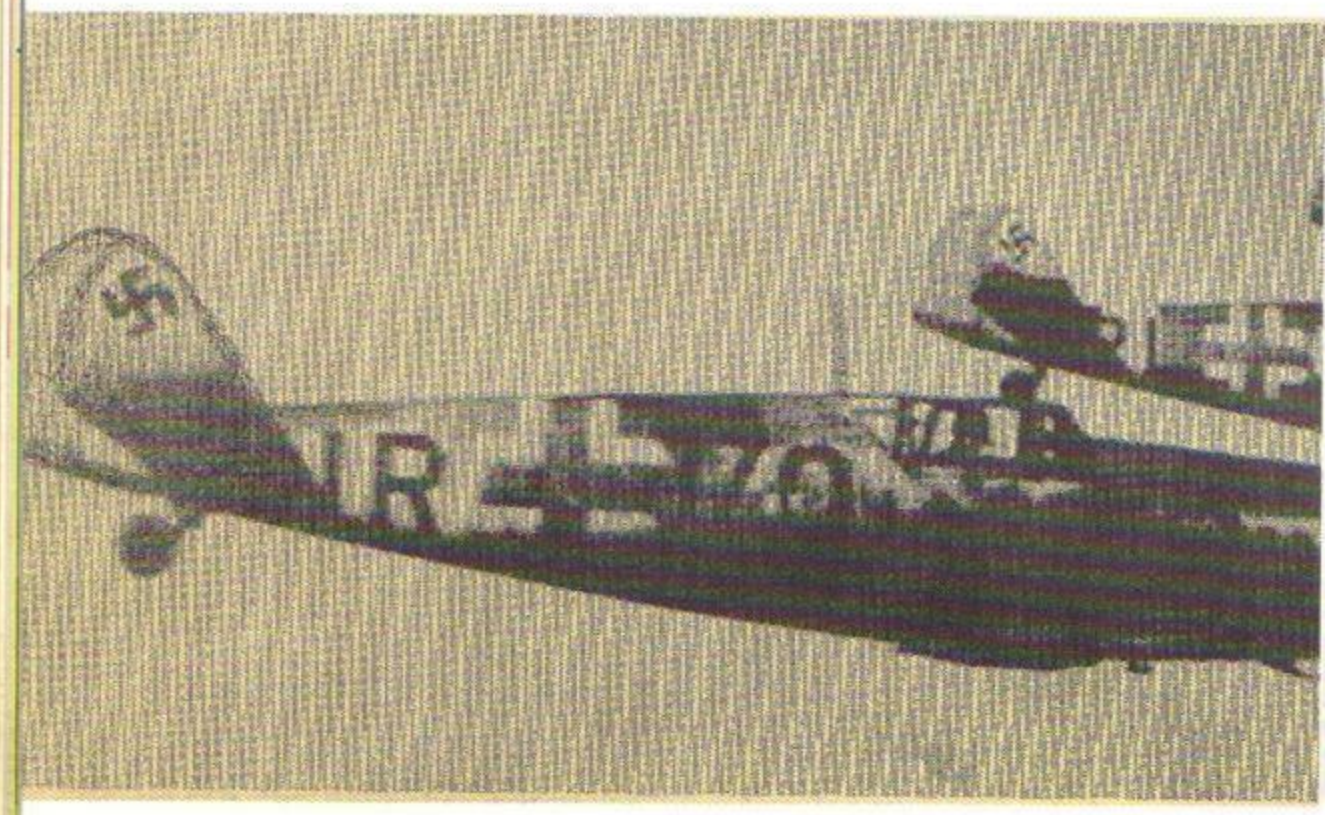
Utilizzando una versione leggermente più semplice delle routine intelligenti usate in *Gods*, Sean ha dato ai mostri un carattere personale - uno di essi cerca addirittura di correre attraverso il livello cercando di raggiungere la bicicletta prima di Kid! Alla fine del livello si svolge una corsa basata sul giocattolo appena recuperato. Nel primo livello si tratta di una corsa di biciclette comicamente frenetica con i mostri dove si pedala dimenando il joystick.

I livelli successivi sembrano essere ancora più interessanti: nel livello acquatico si lanciano nuvole che scaricano della pioggia sul terreno facendo crescere piattaforme vegetali! *Magic Pockets* è proprio divertente - occhio agli aggiornamenti sull'avanzamento dei lavori.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

La LUCASFILM GAMES e la US GOLD hanno pronto sulla pista un nuovo simulatore di combattimento aereo. Rik Haynes si è offerto volontario per un volo di prova...

Non sono trascorsi cinquant'anni da quegli ultimi giorni della seconda guerra mondiale. Gli ingienieri tedeschi stavano progettando modernissimi bombardieri invisibili, missili aria-aria e jet supersonici per i loro padroni nazisti. I frutti dei loro sforzi pionieristici hanno riempito fino a poche settimane fa i cieli dell'Irak. La Lucasfilm Games, la ditta che si è guadagnata oro e fama con titoli come *Battlehawks* e *Their Finest Hour*, offrirà ben presto la possibilità di confrontarsi con il meglio del Terzo Reich in un emozionante ed impegnativo simulatore di volo.

"Mentre le forze americane ottenevano la superiorità aerea sui cieli della Germania, gli scienziati nazisti lanciavano nella mischia una nuova generazione di armi aeree, in un ultimo disperato tentativo di vincere la guerra", spiegano alla Lucasfilm Games.

La varietà, sofisticazione ed efficenza delle nuove armi erano impressionanti. Tra i vari "gingilli" era possibile trovare missili lanciati da sottomarini, bombe radioguidate e missili antiaerei a due stadi. Gli scienziati tedeschi erano perfino al lavoro a un progetto di disco volante!

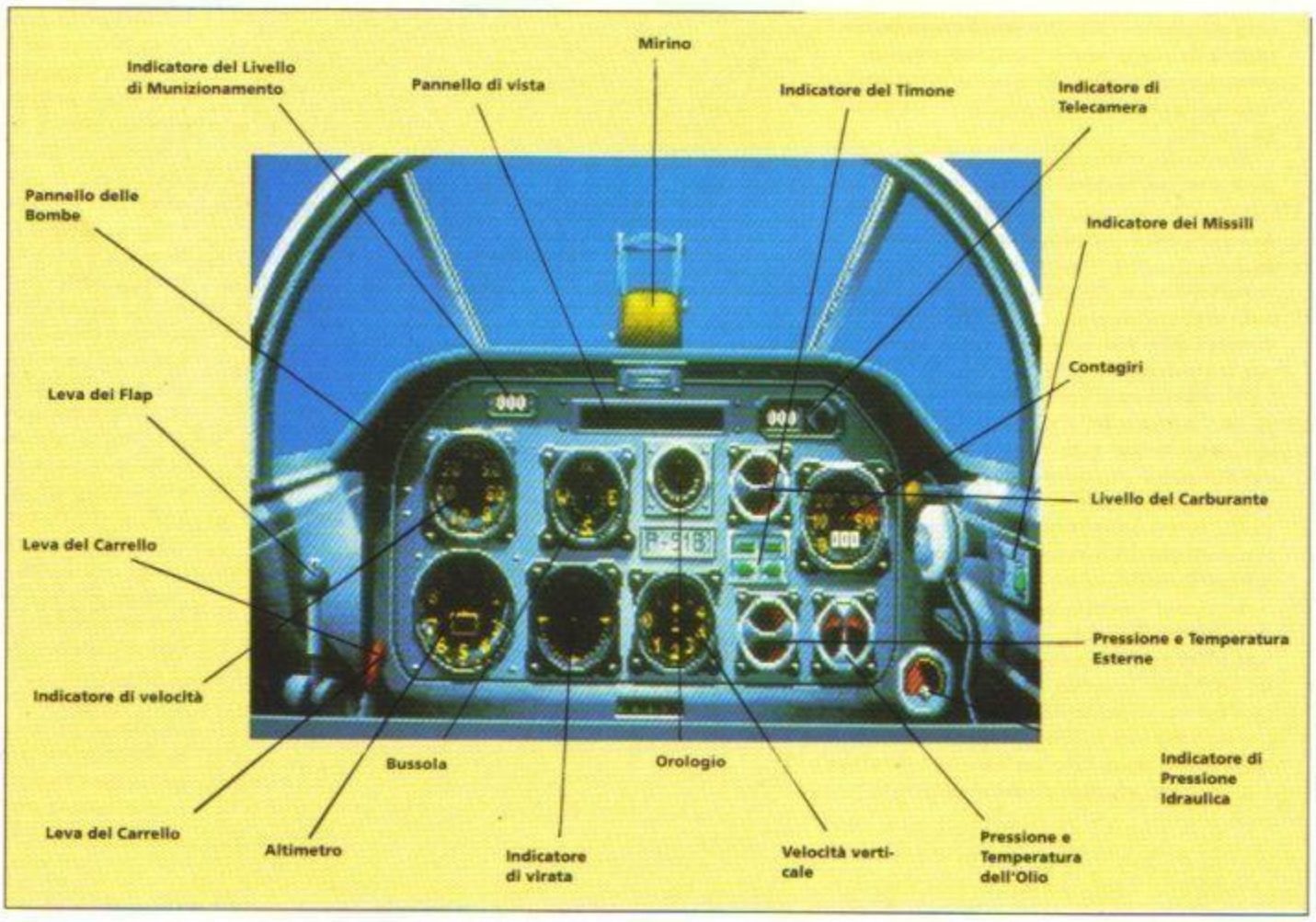
Queste invenzioni non furono sufficienti ad impedire la caduta del nazismo, e la disperazione iniziò a serpeggiare nei bunker sotterranei. Probabilmente l'esempio più notevole di questo collasso fu l'He162 Volksjager, un monoreattore montato su un'agile fusoliera con ali in legno. L'Alto Comando tedesco voleva che a pilotare queste trappole mortali fossero i ragazzi della Gioventù Hitleriana. Fortunatamente questi adolescenti furono salvati dal fatto che il nuovo mezzo era troppo difficile da pilotare.

Nella gara verso Berlino, alla fine della Seconda Guerra Mondiale, il governo sovietico e quello americano cercarono di catturare tutti gli ingienieri tedeschi che riuscirono a trovare. Questi scienziati, specializzati nella costruzione di superarmi, erano l'unica vera arma rimasta alla Germania nella primavera del 1945. Nelle loro menti era racchiuso il fu-

"Un caccia è semplicemente una mitragliatrice volante"
Johnnie Johnson, Capitano della RAF

"Gli americani sanno costruire ottimi frigoriferi e belle macchine, ma questo non significa che sappiano costruire aerei altrettanto buoni"
Reichsmarschall Hermann Goering

"Hitler ha eretto una fortezza intorno all'Europa, ma si è dimenticato di costruire il tetto"
Franklin D. Roosevelt



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

- Routine di volo super realistiche in grafica bitmap.
- Enorme varietà di aerei rappresentati.
- Confezione extralusso con manuali eccellenti ed un ottimo rapporto qualità/prezzo.

- Forse troppe cose da imparare a controllare prima di iniziare a volare veramente.
- Probabilmente non il gioco migliore per gli amanti dell'azione a tutti i costi.

Il generale della Luftwaffe Adolf Galland dichiarò, dopo avere sperimentato il Messerschmitt Me262 nel maggio del 1943: "Questo non è un passo avanti: è un balzo!" Il Me262 fu il primo aereo ad essere impiegato in combattimento contro altri aerei. Nel 1945 Hitler permise alla Luftwaffe di formare un'unità di combattimento d'elite composta da assi che volavano sul Me262. La Jagdverband 44 dotò i suoi aerei con lanciarazzi aria-aria R4M. Sei Me262 armati con questi ottimi razzi abbatterono quindici bombardieri B-17 senza perdere un solo aereo. Il 18 marzo del 1945 venticinque bombardieri B-17 e cinque caccia di scorta P-51 furono distrutti dai Me262 sopra Berlino. Un mese più tardi la Jagdverband 44 venne annientata quando i carri armati alleati occuparono la sua base.

Come eravamo... e come siamo. Questo Tornado fa parte della moderna Luftwaffe.

turo dell'aviazione e dell'esplorazione dello spazio esterno. Per esempio, Werner Von Braun progettò sia il temuto missile V-2 per i nazi, sia il razzo Saturno Cinque che portò i primi americani sulla Luna.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe* il giocatore può pilotare i risultati migliori e più concreti del genio tecnologico tedesco. Il Messerschmitt 262 Jet Fighter, il Messerschmitt 163, l'Ala Volante Gotha 229, il Messerschmitt 109 e il Focke-Wulf 190 sono tutti pronti per il decollo.

Il Gotha 229 è il mio preferito. Questo aereo, progettato da due fratelli, precorse di anni la storia dell'aviazione futura. Costruita in legno, l'ala volante era virtualmente invisibile ai radar ed aveva parametri di volo eccellenti. Quando gli americani catturarono la fabbrica di Gotha nell'aprile del 1945, i tedeschi ne avevano già realizzate numerose varianti, come il bombardiere jet a sei motori con un'autonomia di 4000 miglia, una variante da combattimento aereo a due posti "ogni tempo" e ali volanti supersoniche.

Ogni aereo presentato nel gioco ha parametri di volo e strumenti di bordo che rispecchiano quelli reali. La Lucasfilm Games ha migliorato la gestione grafica di *Their Finest Hour* aggiungendo colori e realismo. La sensazione di volo istintivo rimane, così come l'ampia scelta di opzioni di gioco. E non manca, ovviamente, un ricco manuale illustrato con fotografie rare e inedite che aiuta a calarsi nell'atmosfera del periodo.

"Solo lo spirito di combattimento presente in un cuore coraggioso permette a un aereo da caccia di vincere, non importa quanto esso sia sofisticato" diceva il generale della Lutwaffe Adolf Galland. La Lucasfilm Games dà a tutti la possibilità di verificare la validità di questo concetto. *Secret Weapons of the Luftwaffe* è probabilmente il simulatore di volo più atteso del 1991. Non perdete il prossimo numero di K per la recensione completa.

BOMBARDATE LA BASE

Nonostante il suo nome, *Secret Weapons of the Luftwaffe* contiene molto più dei giocattoli tecnologici di Himmler. Il gioco permette di scegliere se volare su un aereo tedesco o americano. Se decide di unirsi all'Ottava Forza Aerea Statunitense, il giocatore deve soprattutto eseguire bombardamenti diurni in Europa occidentale o scortare gli aerei che effettuano questi bombardamenti. I generosi programmatori della Lucasfilm Games offrono la possibilità di volare su un P-51 Mustang, su un P-47 Thunderbolt o su un bombardiere B-17. "Hitler, I love you", scrivevano i piloti americani sulle loro bombe...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEI CIELI DELLA GRANDE GUERRA

L'uscita pressoché contemporanea di tre titoli che trattano lo stesso argomento può creare un po' di confusione e indecisione nella scelta di questo o quel gioco. Seguendo questa piccola guida, potrete acquistare la simulazione che preferite senza perdere tempo e denaro.

L'argomento che viene simulato nei tre giochi è identico: le imprese dei pionieri dell'aviazione durante la guerra 15-18 (per dirla all'italiana). Ce n'è per tutti i gusti. Chi ama le simulazioni che rasentano la realtà, quelle meno impegnative e quelle che ricordano uno spara e fuggi con un'ambientazione decisamente diversa.

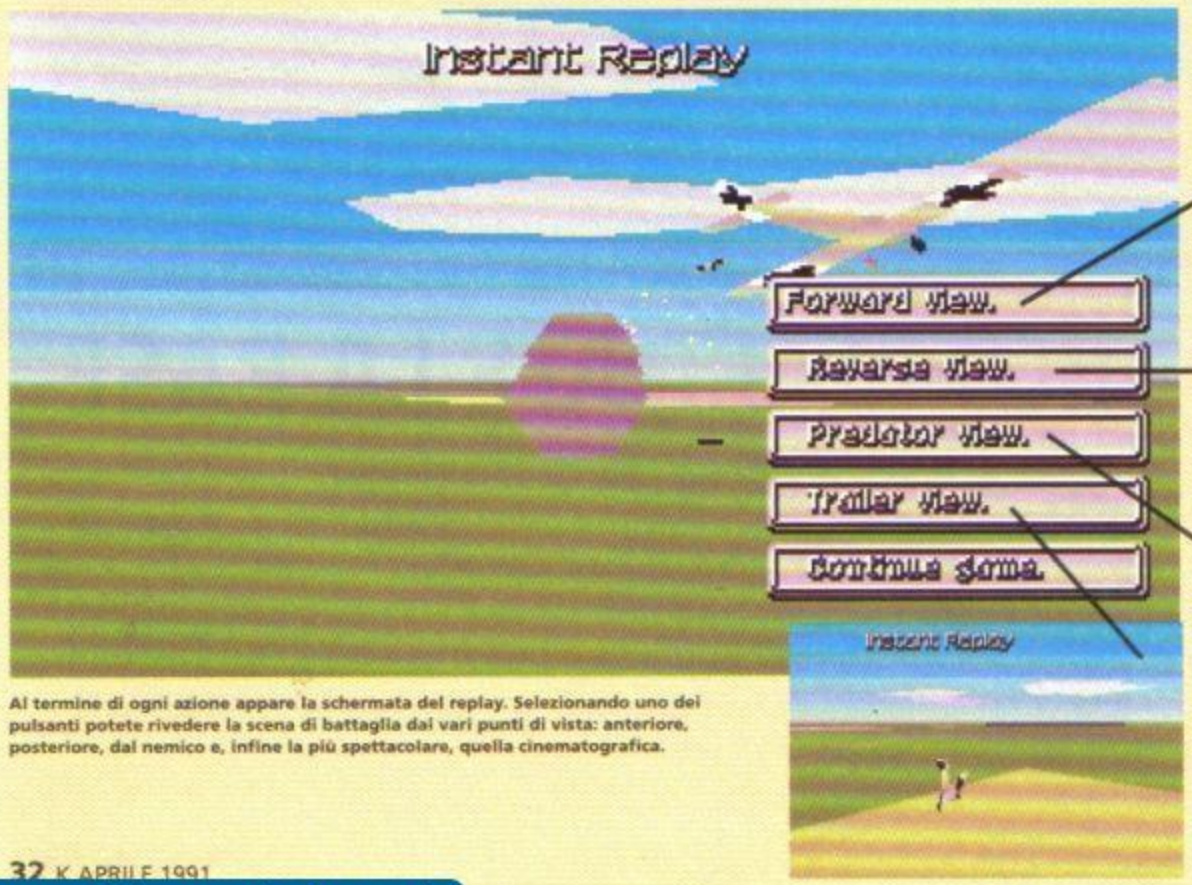
MICROPROSE, THREE-SIXTY e DYNAMIX volano nei cieli della Francia durante la Grande Guerra. Chi riuscirà a riportare

KNIGHTS OF THE SKY

Microprose

La Microprose è famosa per le simulazioni, e in particolare per quelle belliche tipo *M1 Tank Platoon* e *F-15 Strike Eagle*. Questa volta, rivolgendosi alle operazioni aeree del primo conflitto mondiale ha ancora una volta mantenuto fede alla propria fama. In *Knights of the Sky* potete interpretare il ruolo di un giovane pilota alleato che nel 1916 si arruola nel neonato RFC.(Royal Flyng Corps) inglese o nell'*Aviation Militaire* francese. Dovete affrontare la Grande Guerra e diventare Asso degli Assi, cosa che non è assolutamente facile. Prima di partecipare alla campagna vera e propria è però possibile allenarsi volando con uno dei venti aerei a disposizione, compresi quelli tedeschi, oppure confrontarvi con un grande aviatore del passato. Esistono 5 livelli di difficoltà, nel primo è impossibile che il vostro aereo si schianti al suolo a causa di una manovra errata, mentre nel quinto i piloti avversari sono pericolosi come non mai. Dopo ogni abbattimento, l'azione registrata della manovra verrà riproposta con un replay da quattro punti di vista selezionabili. Finire la guerra non è un problema perché nelle mie campagne non mi è mai capitato di morire.

Per finire c'è anche la sempre ben gradita possibilità di giocare in due collegando due computer via modem.



Al termine di ogni azione appare la schermata del replay. Selezionando uno dei pulsanti potete rivedere la scena di battaglia dai vari punti di vista: anteriore, posteriore, dal nemico e, infine la più spettacolare, quella cinematografica.

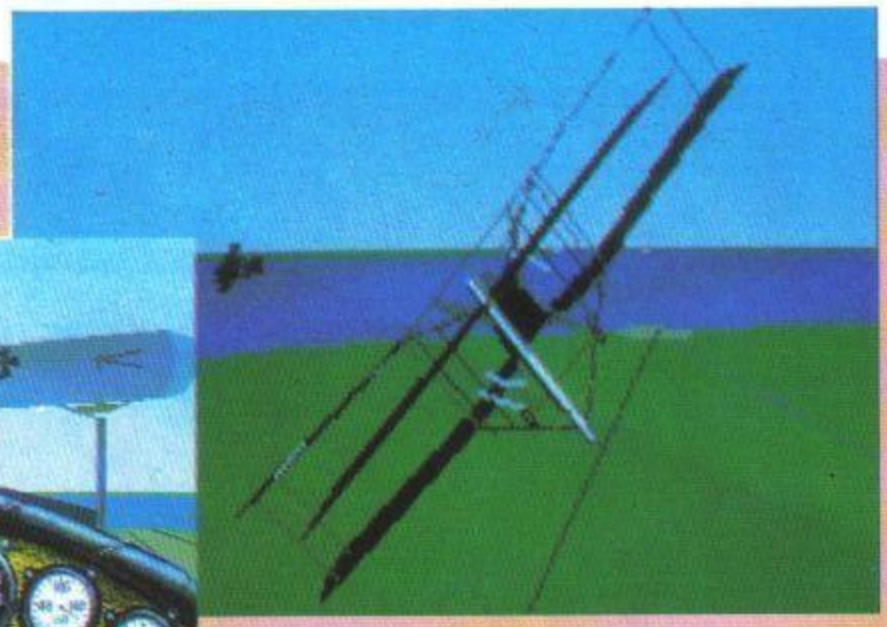
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

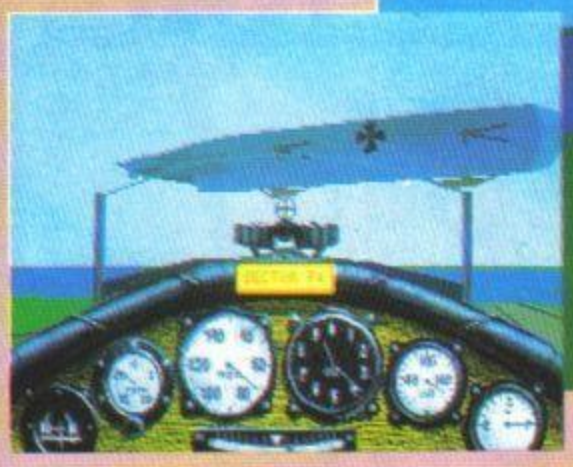
http://www.oldgamesitalia.net/

RED BARON

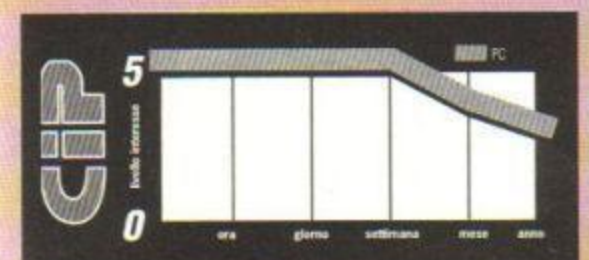
Dynamix/Sierra on Line



Una delle missioni più difficili: l'attacco allo Zeppelin. Fare il kamikaze non è il miglior modo per abbatterlo... poi siete anche della RAF



La squadriglia si prepara all'attacco. È ora di aprire il fuoco se volete arrivare a sfidare il Barone Rosso.



Red Baron vi appassionerà subito, e difficilmente ve ne staccherete dopo poco tempo. La possibilità di volare sia per gli alleati che per i tedeschi garantisce una grande longevità. Poi se siete stanchi della solita routine ci sono sempre gli assi da affrontare.

K VOTO **930**

PC

Un gioco che va al di là della semplice simulazione. Tramite il pannello di realismo è possibile settare tutti i particolari che permettono di sentirsi davvero tra le nuvole cercando di abbattere più nemici possibili e rientrare salvi alla base. Davvero fantastico anche per la possibilità di rivedere tutte le missioni in stile televisivo. Se elezionate tutte le "opzioni di realismo" è veramente difficile diventare degli assi!

PIANO DELLE USCITE

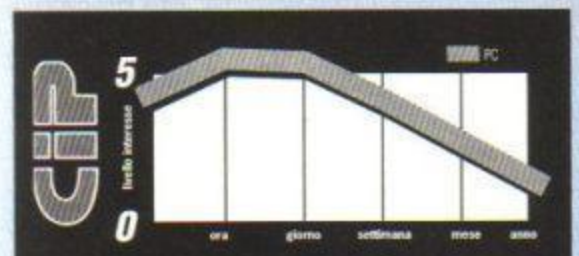
PC-IBM	L89000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Dei tre giochi presi in considerazione, *Red Baron* è sicuramente quello che ricrea le manovre, la sensazione di essere tornati indietro di ottant'anni e di volare al fianco di assi famosi. Dopo aver scelto se affrontare una singola missione, l'intera guerra oppure combattere contro un famoso pilota tra i 19 a disposizione, si accede al "pannello di realismo" in cui è possibile determinare quali reali condizioni ricreare durante il volo, dalla possibilità che le mitragliatrici s'inceppino, alla disponibilità di carburante, al collasso (sia del pilota che del motore) quando si vola troppo in alto, all'uso dei veri strumenti che erano montati sugli aerei di quel tempo. Tra una missione e l'altra, o quando si è catturati dal nemico o feriti in combattimento, appaiono delle immagini digitalizzate che accompagnano le scelte che si possono fare. Sono disponibili, durante le missioni due tipi di visuale con alcune combinazioni ciascuna. La prima è dall'interno dell'aereo e permette di guardare di fronte, a destra, a sinistra, dietro, verso l'alto e verso il basso. La seconda è dall'esterno dell'aereo con le stesse visuali del primo punto di vista. È possibile volare dalla parte di entrambi gli schieramenti, con i 28 aerei a disposizione. Il manuale, che è davvero molto completo, offre moltissime note storiche di contorno, peccato che sia in Inglese. Inoltre 6 mappe del fronte, incluse nella confezione, vi aiuteranno ad orientarvi durante le missioni.

BLUE MAX

Three-Sixty/Mindscape



Il meno reale, ma forse il più divertente dei tre. Non pretende di essere una simulazione estremamente curata ma garantisce lunghi e piacevoli pomeriggi senza doversi impegnare nel conoscere esattamente le manovre aeree. Non piacerebbe agli "storici" del computer, ma riuscirà a soddisfarre tutti gli altri si.

K VOTO **820**

PC

Divertirsi con questo simulatore è la cosa più scontata del gioco. Combattere contro un "amico" o volare insieme contro i nemici guidati dal computer rende alta la longevità per qualche tempo. Ma forse proprio la mancanza di dettagli storici precisi, e i pochi aerei su cui si può volare, non lo rendono un programma che sopravviverà a lungo sui vostri hard disk.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
PC-IBM	L59000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Probabilmente la simulazione meno attendibile delle tre prese in considerazione. Sono disponibili solo 8 aerei (quattro tedeschi e quattro alleati), si può partecipare, oltre che a combattimenti solitari a una delle tre campagne disponibili composte da diverse missioni collegate tra loro. Anche qui è possibile attivare una registrazione di replay che permette di rivedere le manovre che hanno portato al successo o alla sconfitta durante uno scontro. La grande particolarità di questo gioco è quella di poter volare in due sullo stesso schermo, che per l'occasione si dividerà in due rendendo le cose decisamente più difficili, sia uno contro l'altro che in coppia contro i velivoli controllati dal computer. *Blue Max* della Three Sixty, ha lasciato da parte molto di quello che può essere definita una simulazione reale del combattimento aereo della prima guerra mondiale, ma, anche se i puristi storceranno il naso, bisogna ammettere che il divertimento puro ne guadagna moltissimo.

	RED BARON	KNIGHTS OF THE SKY	BLUE MAX
• AEREI DISPONIBILI	28 (12 ted./18 all.)	20 (9 ted./11 all.)	8 (4 ted./4 all.)
• SCHIERAMENTI	Alleati/Tedeschi	Alleati	Alleati/tedeschi
• SCENARI	L'intero conflitto	L'intero conflitto	Tre campagne
• LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	Pannello di realismo	5 livelli	Opzioni iniziali
• REALTÀ STORICA	Massima	Notevole	Bassa
• MANUALE	Inglese (molto curato)	Inglese (buono)	Inglese (buono)
• SUPPLEMENTI	6 mappe del fronte	nessuno	nessuno

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II
flames of freedom

Migliore e più vasto del suo già ottimo predecessore, *MidwinterII* è un gioco fantastico.

Sono ormai passati 65 anni dalla glaciazione. Il clima sta cominciando a farsi più tiepido e i ghiacci di Midwinter Island si stanno sciogliendo dando origine a nuove isole. Lungo le coste africane un buon numero di isole ed atolli strategicamente importanti stanno rapidamente passando sotto il controllo del dispotico Impero Sahariano, e Agora, una fortezza della Federazione Atlantica, si trova in una situazione sempre più precaria. È ormai chiaro che una volta ottenuto un sufficiente controllo su gran parte delle isole dell'arcipelago gli eserciti Sahariani saranno abbastanza forti da sconfiggere le forze alleate di Agora.

Spetta al giocatore, come agente delle Federazione, liberare le isole occupate, ritardare l'esercito Sahariano e ristabilire l'equilibrio tra le forze per prevenire un'eventuale espansione del nemico.

Prima di iniziare la missione è necessario "costruire" il proprio agente, e di vera e propria costruzione si tratta visto che si possono manipolare nome, razza, sesso, altezza, peso e aspetto! La costituzione fisica e psicologica dell'agente determina il modo in cui deve essere affrontato il gioco e in egual misura anche le azioni intraprese avranno effetto sul personaggio. *Flames of Freedom* contiene probabilmente il più completo e tangibile sistema di sviluppo del personaggio visto finora in un gioco.

Piuttosto che iniziare una lunga campagna con effetti minimi sull'avanzata del nemico, si possono simulare missioni su certe isole e vederne l'effetto sull'esercito Sahariano. Le isole sono collegate da linee di rifornimento e presto si riescono a creare delle reazioni a catena: la conquista di un'isola può causare la caduta di un'altra magari tagliando i rifornimenti a una terza e così via.

Costringendo le forze Sahariane a passare attraverso alcune fortezze della Federazione è possibile aumentarne le perdite rendendo più bilanciato lo scontro finale ad Agora.

Dopo aver scelto un insieme di isole da liberare e quella da cui partire si viene istruiti dal proprio superiore sulle missioni da compiere. Dopo aver completato con successo ogni gruppo di missioni l'isola cadrà sotto il controllo della Federazione. A seconda dell'importanza strategica dell'isola l'elenco di missioni saranno più o meno difficili.

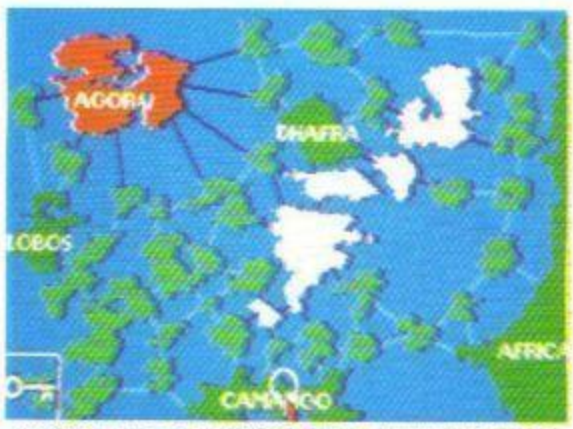
Nel corso della missione bisogna interagire con i personaggi delle varie isole. Alcuni sono neutrali, altri sono fortemente legati alla causa Atlantica o Sahariana, altri sono spie e non mancano quelli a cui piace fare i misteriosi. Un'interazione violenta con gli altri personaggi aumenterà la propria capacità di "persuasione" a scapito però della possibilità di usare il proprio carisma.

Oltre all'elemento strategico una splendida grafica tridimensionale rende il gioco estremamente piacevole. Quando ci si trova in un veicolo il mondo è rappresentato con grafica poligonale di ottima qualità che dà al paesaggio un aspetto davvero sorprendente. Le onde si infrangono sulla spiaggia, la marea si alza, le bombe lasciano dei crateri e la visuale diminuisce a seconda delle ore del giorno. Comunque, per l'attività notturna sono disponibili visori a infrarossi. Questi livello di dettagli, naturalmente, rendono il gioco leggermente più lento ma sembra non incidere minimamente sull'incantevole effetto generale.

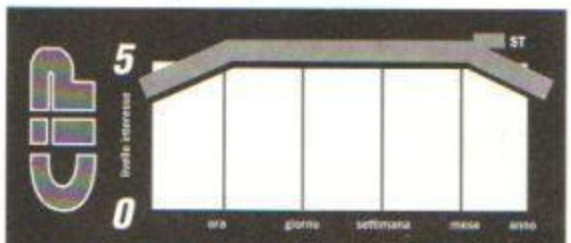
Uno dei più divertenti metodi di trasporto è il biplano. In tutto ci sono 22 modi diversi per muoversi attraverso l'area di gioco e alcuni risultano più adatti per certe missioni.

SPAZIO E TEMPO

Il mondo di *Flames of Freedom* è immenso, probabilmente circa otto volte la grandezza di Midwinter. Come risultato, il metodo di trasporto scelto è di vitale importanza. A prescindere dalla semplice



Un'immagine a frattali dell'area di gioco. Provando la propria strategia in questo schermo si possono evitare sprechi di tempo evitando di intraprendere missioni inefficaci.



***Flames of Freedom* è un gioco eccezionale. Molti dei suoi elementi (tranne la grafica a frattali) si sono già visti prima in una forma o in un'altra. Ma è il modo in cui tutti questi elementi - strategia, azione, interazione e wargame su larga scala - sono stati combinati che lo rende così splendido. Per il principiante rappresenta un'ardua sfida ma il sistema ad icone è abbastanza amichevole. Anche solo la profondità rende *Flame of Freedom* un classico.**

K VOTO
920

ATARI ST

Anche se *Flames of Freedom* è su da tre dischi, il loro cambio durante il gioco è incredibilmente ridotto: circa uno ogni ora! La compressione dei dati deve essere fenomenale e la sola critica è che, inevitabilmente, una grafica così elaborata non è particolarmente veloce.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L69000d	GIUGNO
ATARI ST	L69000d	MAGGIO
PC	L79000d	LUGLIO

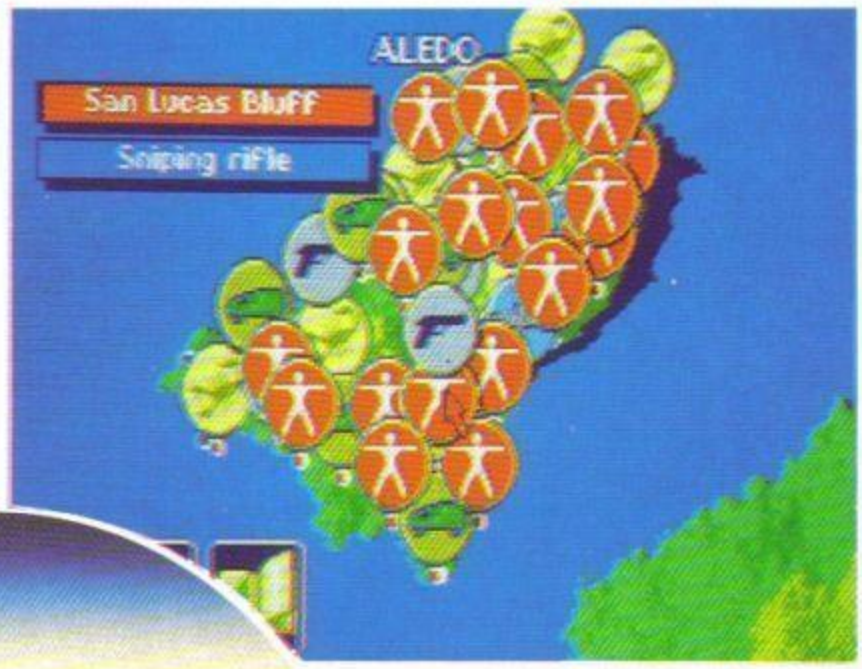
http://www.oldgamesitalia.net/

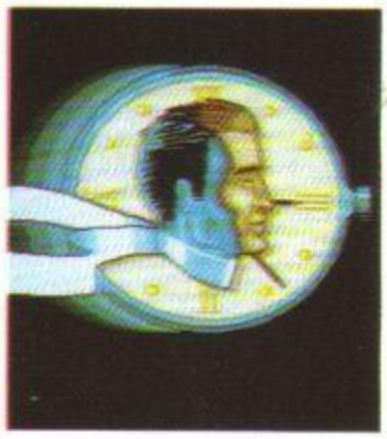
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

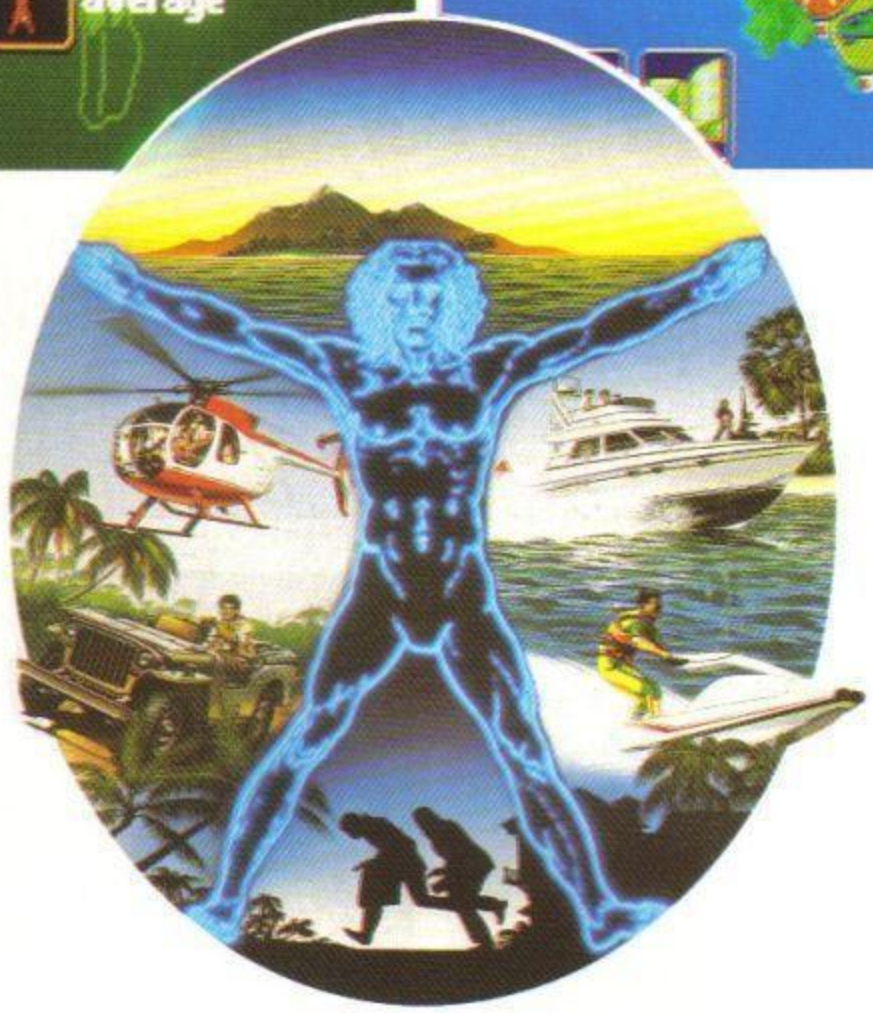
Le tavole dettagliate sul vostro aspetto fisico e psicologico possono essere ispezionate in ogni momento. Oltre a poter definire i livelli iniziali è così possibile seguire lo sviluppo del personaggio durante il gioco. Ogni fattore influisce sul risultato di diversi incontri (sinistra).
Le mappe dell'isola offrono informazioni preziosissime sulla posizione delle armi, delle persone e dei veicoli (sotto).

Durante il gioco gli incontri con la polizia segreta possono finire molto male (in galera vi mando...). Il sex-appeal e il fascino sono spesso più utili dei muscoli (sinistra).





Viaggiare richiede molto tempo. Un prudente uso dell'icona di Speed-Up (in alto) può alleviare le attese.
Un comodo parcheggio nel giardino di un palazzo (sopra).
Incredibili frattali per il fondale marino e per le onde (sotto).



esplorazione delle isole bisogna navigare per parecchie miglia marine. Ci sono circa 22 metodi di trasporto diversi, ognuno con le proprie caratteristiche ma indipendentemente dal metodo usato è molto facile muoversi attorno all'area di gioco. Selezionando la propria destinazione su una delle numerose rappresentazioni frattali della mappa si risparmia tempo raggiungendo il posto quasi immediatamente. Il tempo di gioco invece procede normalmente.

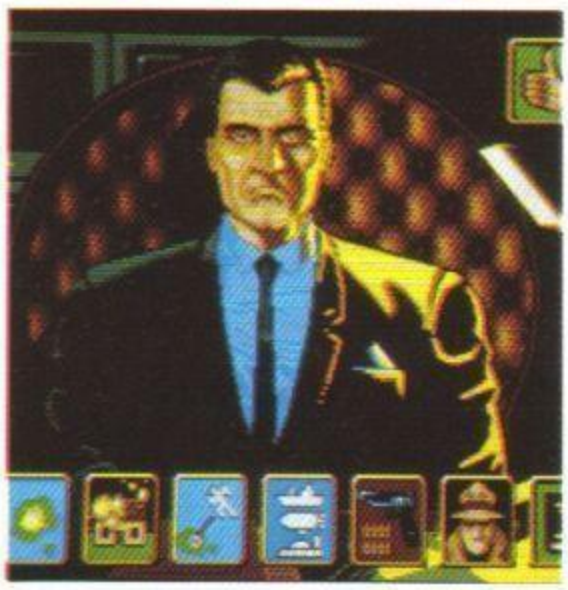
MISSIONI E PERSONAGGI

Le missioni contenute nel gioco offrono molta più profondità di quelle fornite da molti giochi di strategia e wargame. Si devono assassinare agenti nemici, far saltare centri di comando, attaccare linee di rifornimento e costituire amicizie e alleanze con gli abitanti delle isole. Dopo il completamento di un insieme di missioni si ricevono le congratulazioni dal proprio comandante, si può ottenere un rallentamento dell'assalto Sahariano e anche una ricompensa dagli isolani.

Una volta trovato un personaggio (se ne conosce almeno uno su quasi tutte le isole) è possibile parlare con lui e cercare di carpirgli qualche utile informazione. Alcuni offriranno aiuto immediatamente sotto forma di trasporto, altri in maniera diversa.

LE MAPPE

Le mappe forniscono ogni sorta di informazione a seconda del loro livello di definizione. Ci sono icone che segnalano i contatti, le armi e i trasporti che, una volta selezionate, danno una spiegazione più dettagliata. Anche i lunghi spostamenti avvengono dallo schermo della mappa che riveste un'importanza inestimabile nel gioco.



Il misterioso superiore fornisce opzioni e dettagli sulle missioni. È in grado di informarvi anche sui contatti, sui veicoli, sugli spostamenti della flotta Sahariana e addirittura su armi segrete.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAVY S.E.A.L.S

Si ritorna nel Golfo con l'ultimo gioco della OCEAN (per fortuna solo per una missione di soccorso...).

Navy S.E.A.L.S. è un arcade in otto livelli basato sull'omonimo film di imminente uscita con Charlie Sheen e Michael Biehn. Questa, in breve, la storia: una squadra di cinque S.E.A.L.S., truppe speciali d'assalto, è in missione per salvare due piloti caduti dietro le linee nemiche di uno stato del Golfo e fatti prigionieri. Durante la ricerca scoprono alcuni depositi segreti di missili terra-aria rubati che devono essere distrutti.

Semplice, no? Niente affatto, perché giocando si scopre presto che correre qua e là come un pazzo omicida cercando di sparare a tutto ciò che si muove porta a una morte rapida - i nemici sono molto veloci e un colpo delle loro armi automatiche è quanto basta per ucciderci.

È necessario quindi usare la testa - gli avversari possono solo "vedere" nella direzione in cui sono girati così bisogna avvicinarsi furtivamente e attaccarli alle spalle. Alternativamente ci si può lasciar cadere su di loro o assalirli dal basso - i soldati nemici possono essere uccisi anche solo toccandoli (a causa dell'abilità nel combattimento corpo a corpo). Diversamente da molti altri giochi un soldato morto è morto per sempre - niente resurrezioni miracolose in questo gioco. Se si ritorna sui propri passi si ritrovano i corpi dei nemici nello stesso punto in cui sono stati colpiti.

Ogni livello è composto in larga parte da piattaforme, casse e muri e il S.E.A.L. ha a disposizione una varietà di mosse tutte ben animate: può correre a destra e a sinistra, saltare, accucciarsi, salire e scendere scale, arrampicarsi su pertiche e tubi e ondeggiare dalle travi.

Ogni soldato è inizialmente armato con una pistola a colpo singolo ma si possono trovare armi più potenti come mitragliatrici, lanciafiamme e lanciamissili aprendo le casse rosse. Le armi possono essere variate per trovare quella più adatta alla situazione ma vanno usate con parsimonia - le munizioni sono limitate.

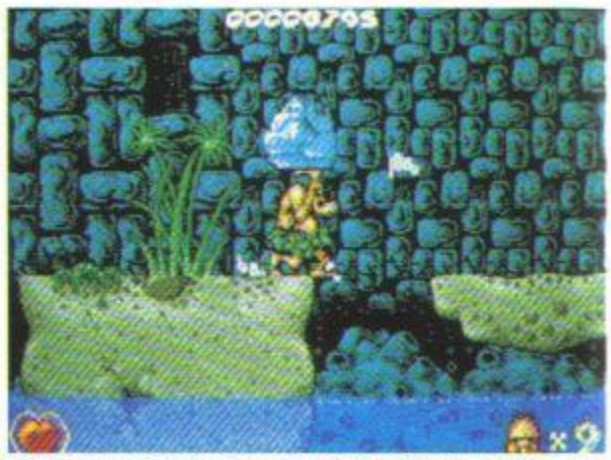
Navy S.E.A.L.S. è un'interessante variazione sul tema "platforms 'n' guns", sebbene alcuni possano trovare il gioco leggermente lento e l'azione un po' frustrante - è molto facile essere uccisi e cinque vite non sono poi così tante. È

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000	IMMINENTE
ATARI ST	L49000	IMMINENTE
AMSTRAD	L69000cart	IMMINENTE
C64	L69000cart	IMMINENTE
SPECTRUM	L19500c	IMMINENTE

CHUCK ROCK

Il nuovo eroe cavernicolo della CORE DESIGN passerà alla storia?



Chuck è in procinto di entrare in un livello piuttosto...umido. Può raccogliere rocce di varie dimensioni ma si muove più lentamente a seconda del loro peso. Le rocce possono essere tirate ai nemici o usate come scalette per raggiungere piattaforme inaccessibili con il salto.

Chuck Rock è un elegante cavernicolo con un problema - sua moglie è stata rapita dall'arcirivale Gary Gritter ed è rinchiusa alla fine di più di 25 livelli di piattaforme rocciose e scogliere a picco. Mentre Chuck salta e corre verso la prigione della sua amata deve sconfiggere ogni sorta di mostri strani e pericolosi.

La missione di Chuck lo porta attraverso cinque "zone" compreso un ghiacciaio e le interiora di un brontosauro morto (...). Alla fine di ogni zona lo aspetta un dinosauro guardiano grosso e feroce da superare - Tim il tirannosauro e Wayne il mammuth sono solo due esempi. Ognuno di essi possiede un proprio metodo d'attacco e un punto debole - sta al giocatore scoprirlo.

Tirando il joystick verso l'alto e premendo il pulsante di fuoco Chuck esegue un calcio volante per sbaragliare i dinosauri ma più divertente - anche se meno coreografico - è il "belly butt": basta premere il pulsante di fuoco per distribuire alle deliziose bestiole una sonora "panciata".

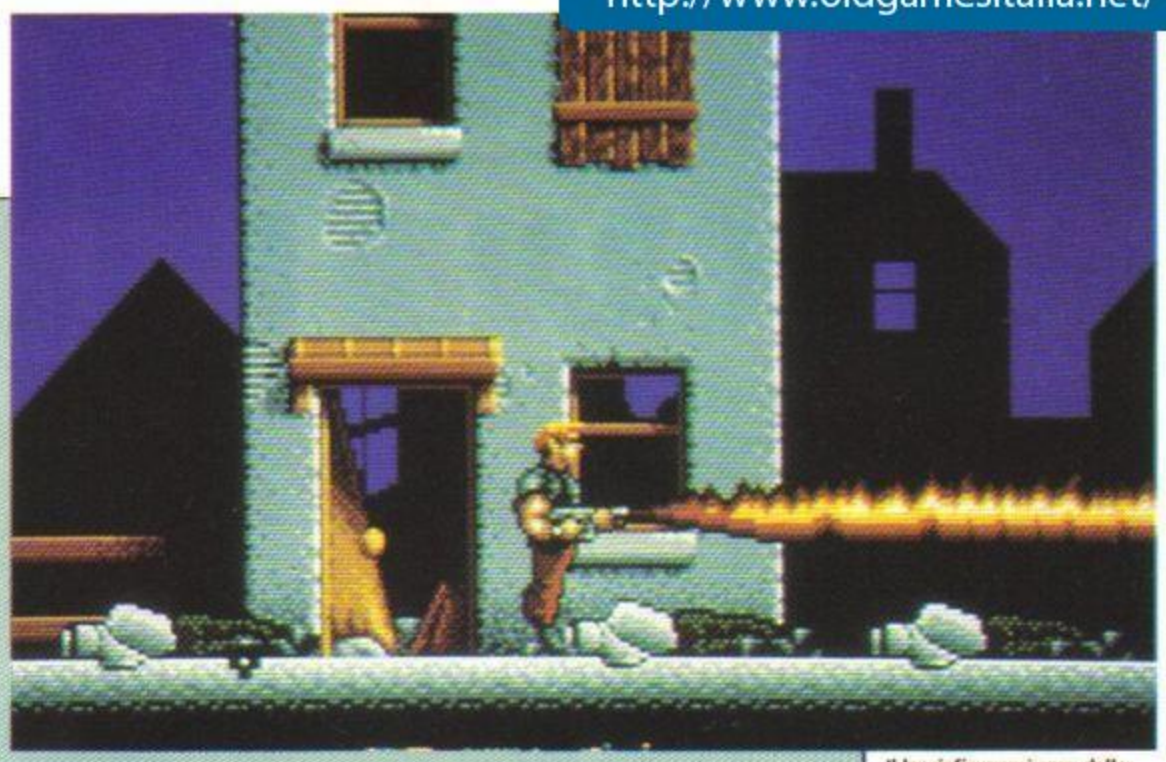
Non tutti i mostri sono però nemici: alcuni possono trasportare Chuck attraverso burroni o paludi mentre altri possono essere usati come scalette verso le piattaforme più alte e altri ancora si comportano da guardie del corpo seguendolo e attaccando gli avversari.

Il gioco è stato disegnato da Robert Churchill e programmato da Chris Long mentre Lee Pullen ha curato la parte grafica e Matthew Simmons

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il lanciafiamme è una delle armi più utili in quanto può far fuoco attraverso casse ed altre barriere.

possibile colpire i nemici quando sono appena fuori dallo schermo (ma loro non possono farlo) e il successo nel gioco sembra essere un po' troppo legato a questo piccolo "baco" - cioè sparare dove si sa che ci sarà il nemico.

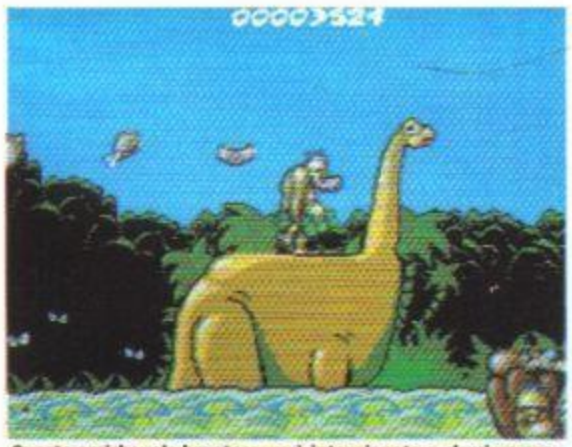
In questa versione ST in prova il plauso va alla grafica - i personaggi sono animati egregiamente (alcuni sono davvero grossi) e i fondali sono molto colorati (sebbene lo scorrimento sia un lento 8 pixel, 17 volte al secondo) - e ai suoni delle esplosioni e delle armi.

Il gioco è praticamente finito e uscirà in contemporanea con il film (la cui uscita dipende invece dalla situazione internazionale, considerata la trama "scottante" - ma ormai non ci dovrebbero essere più problemi). Non lasciatevi sfuggire la recensione definitiva su K.

Gli ascensori sono il modo più veloce per andare da A a B. I livelli sono disegnati per guidare il giocatore verso l'uscita perciò non c'è nessun bisogno di fare una mappa.

◀ Le sequenze per l'animazione di Frank il triceratopo uno dei cattivacci di fine livello.

◀ Brrr...Si sta avvicinando l'era glaciale e il povero vecchio Chuck possiede solo un perizoma per proteggersi dal freddo. I preziosismi abbondano - per esempio si può vedere Chuck respirare in questo livello.



Questo amichevole brontosauro è intenzionato a darci un passaggio attraverso la palude - basta saltargli sulla schiena e dargli una "spinta"! Durante il viaggio si possono raccogliere i succosi bonus che volteggiano a mezz'aria.

sta scrivendo la musica e gli effetti sonori. Finora tutti hanno fatto un eccellente lavoro. Lo splendido scorrimento parallattico è un piacere da vedere, il controllo di Chuck è fluido e istintivo e l'area da esplorare è immensa - ogni zona è lunga 16 schermi e alta 3.

Solo un livello della versione Amiga (non abbiamo ancora visto la versione per ST) era completamente finito al tempo del beta test ma se il resto è all'altezza di quello che abbiamo visto la Core dovrebbe avere un sicuro successo tra le mani. Chuck Rock dovrebbe uscire verso la metà di aprile (in Italia un po' più tardi) perciò aspettatevi la recensione completa tra qualche numero.

BETA TEST

● Molto colorato, con un superbo scorrimento parallattico multidirezionale a tutto schermo e sprite molto grossi. ● I nemici di Chuck sono disegnati in maniera umoristica rendendo il gioco molto divertente da vedere. ● La capacità di raccogliere rocce e costruire piattaforme aggiunge divertimento extra alla solita formula.	● Chuck non è lo sprite più amabile e carino che si possa controllare.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	Metà-Aprile
ATARI ST	prezzo nc	Metà-Aprile

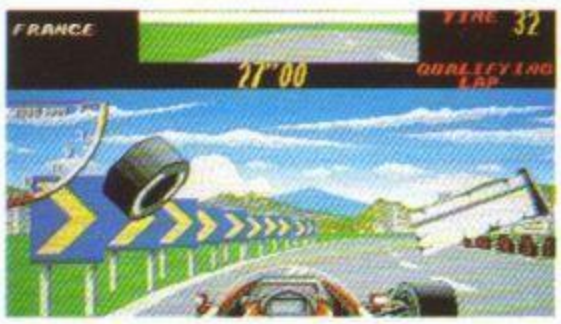
PUBBLICITA' SU K?
LT AVANTGARDE
telefono 02/66103223

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

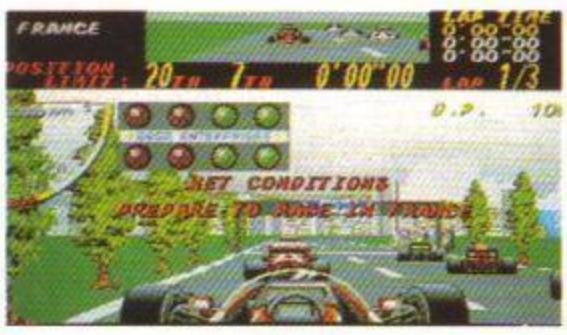
http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MONACO GRAND PRIX

Un circuito stipato, e non potete dire dove si sposterà la macchina davanti a voi. Notate l'utile specchietto retrovisore in cima allo schermo.



Uno stridore, il volante vi scivola di mano e la macchina va a sbattere con violenza contro gli ostacoli. La carrozzeria in pezzi vola via davanti al vostro naso, e capite che i vostri giorni da pilota sono finiti.



Casco in testa e via, con questa nuova supersfida a quattro ruote firmata US GOLD.

Dite che il mondo ha bisogno di un altro gioco automobilistico di Formula Uno? Con titoli come *Lotus Esprit Turbo Challenge*, probabilmente il miglior "automobilistico" disponibile al momento, potreste pensare che sarebbe difficile venir fuori con qualcosa che sia ancora meglio.

Non si può dire che *Super Monaco Grand Prix* non ci provi. Dalla grafica al sonoro, dalla velocità dell'animazione alle schermate di introduzione, è alta qualità dappertutto, indipendentemente da come voi la pensiate sui giochi in cui c'è da conquistare una pole position.

Tratto dal coin-op della Sega, il gioco esordisce con un vivace motivetto e una accogliente pollastrella in un attillato costume da spiaggia, e mostra poi una bella immagine digitalizzata del vostro pilota, una pagina di specifiche del motore (molto utile) e una mappa del circuito.

Prima di correre si sceglie tra il controllo col joystick e quello col mouse; si può settare la sensibilità del mouse spostandolo fino alla sua posizione di estrema sinistra (nessun doppio senso politico. NdR.), tenendo premuto il pulsante sinistro, facendolo poi scorrere fino alla sua posizione di estrema destra e rilasciandolo. Ho trovato il gioco molto facile da controllare sia con il mouse che con il joystick; il controllo è intuitivo (sinistra, destra, avanti per accelerare, pulsante sinistro/fuoco per cambiare marcia) e la risposta è veloce e precisa.

Ci sono tre modi di selezione delle marce: quattro-marce automatico, quattro-marce manuale, e il più impegnativo e realistico sette-marce manuale. Il motore sarà più potente nei modi più impegnativi.

Il display principale presenta in cima uno specchietto retrovisore, insieme con il nome dell'attuale circuito (ce ne sono quattro). L'area di schermo principale propone la consueta vista dall'abitacolo con il cruscotto della macchina, le vostre braccia e il volante. In alto a destra c'è il contagiri, ma è meglio che ascoltiate il suono del motore per decidere il cambio di marcia. C'è un tempo-limite al di là del quale non vi qualificherete, ma avrete la consolante visione di un'altra signorina in un costume ancora più attillato, che vi informa del fallimento del vostro tentativo.

Una volta completato un giro di qualificazione e ottenuto il vostro piazzamento sulla griglia di partenza, la competizione trova la sua massima espressione. Lo scorrimento (in soggettiva, ovviamente) è davvero fluido e molto veloce, la grafica di sfondo e ai lati della pista è "grossa" e ben dettagliata, e le altre macchine sono ben disegnate.

L'evento sportivo è molto realistico; potete farvi largo a forza di tamponamenti, fino a un certo punto - si può anche finire contro il guard-rail - perché impatti troppo violenti riducono la vostra auto in pezzi, mandando la vostra carriera in fumo.

Naturalmente dovrete migliorare le vostre prestazioni di circuito in circuito; per la Francia dovrete ottenere almeno il settimo piazzamento, per il Brasile almeno il quinto, e così via fino alla gara finale

Uno dei labirinti in una torre. I mostri attaccano più velocemente e con più ferocia, e ci sono più trappole da evitare.

Rileggere l'antefatto di *Warlock the Avenger* è piuttosto divertente: siete stati spediti nel magico mondo di Belorn; qui l'ultima battaglia dell'eroe solitario Saran contro il malvagio mago Acamantor si è conclusa con una definitiva sconfitta. Ma c'è ancora una possibilità di aiuto: impersonate un vecchio stregone che ha giurato solennemente di entrare nella torre di Acamantor, distruggere i quattro demoni guardiani e di congelare Acamantor.

Ma dopo esservi goduti la bella schermata di caricamento e la sinistra musica d'atmosfera, vi renderete conto che questo è un "tributo" a *Druid*.

Druid, un vecchio titolo a 8-bit, ricevette un'accoglienza più che buona ai suoi tempi; ma a parte le migliorie grafiche e sonore, *Warlock the Avenger* aggiunge molto poco al concetto originale. Sostanzialmente è un incrocio tra *Gauntlet* e *Pacman*, dato che guidate lo Stregone per una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in quel di Monaco. C'è anche l'elemento casuale, che si traduce nella possibilità che un tracciato sia bagnato, il che rende la guida molto più pericolosa.

La cosa migliore che si può dire di *Super Monaco GP* è che è di buona qualità in tutti i suoi aspetti: gli effetti sonori si integrano benissimo con l'azione di gioco e le sequenze delle gare sono veloci e accurate. Può competere tranquillamente con i "grandi" del genere.

Un'ottima conversione di un gioco da bar a cui non si possono trovare difetti. La soluzione grafica è di alto livello, l'animazione è veloce e fluida, il controllo è realistico e gli effetti sonori si integrano perfettamente all'azione.

K VOTO **871**

G 8 | Gi 8 | A 8 | FX 8

AMIGA

Grafica e sonoro nitidi, una buona impressione di velocità e la sensazione di essere davvero al volante di una formula uno. Aggiungiamo le divertenti schermate introduttive e il genuino senso di sfida e abbiamo un gran bell'esempio di programmazione.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
IBM PC	IN SVILUPPO	Novembre
AMSTRAD	L19500c • 29000d	USCITO
C64	L19500c • 25000d	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO

WARLOCK THE AVENGER

Tornate indietro nel tempo con la magica avventura dinamica della MILLENNIUM, che potrebbe risvegliare terribili ricordi...

ne per una serie di labirinti mistici, sbaragliando mostri e cercando le uscite ai livelli successivi.

I labirinti, visualizzati in una forma di pseudo-3D, sono molto colorati ma ripetitivi e scorrono fluidamente. Vari mostri come fantasmi, scarafaggi, scheletri, serpenti, diavoli, spettri e "ralacks" strisciano verso di voi, e presto ne avrete fin sopra i capelli di dover continuare a colpirli.

I labirinti sono costellati di forzieri che lo stregone può aprire semplicemente mettendosi davanti a questi. Lo schermo dei forzieri vi mostra, in una bella grafica, il loro contenuto, e si può scegliere tra una serie di incantesimi che si trovavano al loro interno; incantesimo dell'acqua, incantesimo del fuoco, fulmini magici e così via. Questi possono essere utilizzati contro i mostri del labirinto, e i mostri più forti avranno bisogno di essere colpiti più volte per essere distrutti.

Rare volte troverete incantesimi più potenti, come il Golem che genera per voi un clone che vi segue e vi difende; e Chaos che vi permetterà di vedere i demoni guardiani. La salute dello stregone è indicata da una barra di energia, e diminuisce dopo il contatto con un mostro, con l'acqua o con piastrelle velenose. Portarsi sui Pentagrammi della Vita o sui Tappeti di Energia reintegrerà la vostra energia (logico).

Ora, tutto questo sarebbe una bella cosa se stessimo parlando di un gioco a 8-bit, o anche di un budget a 16-bit. Ma questo è un gioco a otto-bit mascherato da titolo per 16-bit a prezzo pieno, e pochissimi sforzi sono stati fatti per elevarne lo standard. Per quel che mi riguarda, la terra di Belorn può andare in pasto ai pesci - e Acamantor è il benvenuto.

A parte un po' di musica ed effetti sonori atmosferici, una buona grafica statica e uno scorrimento fluido, *Warlock* non offre nulla che non potreste trovare in un gioco a 8-bit. Praticamente è una vecchietta rugosa con un trucco vistoso.

K VOTO **568**

G 5 | Gi 5 | A 5 | FX 5

AMIGA

L'ottima schermata di caricamento e la superba musica d'atmosfera porterebbero ad aspettarsi qualcosa di molto meglio: invece il gioco in se non è quello che vi aspettate da un titolo Amiga a prezzo pieno dei giorni nostri.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM Colditz

La DIGITAL MAGIC SOFTWARE trasforma il noto gioco da tavolo in chip e bit. Una fuga di stretta misura o un grande successo?

Non si può avere tutto. *Escape from Colditz* è un gioco bellissimo in alcuni momenti e deludente in altri, ma complessivamente uno sforzo riuscito del quale possiamo essere lieti. Affascinerà soprattutto quei giocatori amanti delle mappe complesse e dei quaderni pieni di appunti, mentre i giocatori che preferiscono prima sparare e poi, forse, fare domande saranno frustrati da un gioco che richiede concentrazione e un duro lavoro di investigazione.

Il giocatore controlla quattro personaggi indipendenti di diversa nazionalità. Ogni personaggio inizia il gioco nel quartiere americano, inglese, francese o polacco, ed è possibile passare da un personaggio all'altro in ogni momento. Un apposito tasto funzione permette di mostrare contemporaneamente i quattro personaggi e il luogo che li circonda, ma facendo ciò si interrompe l'azione; non è quindi possibile osservare i quattro personaggi e farli agire contemporaneamente (tranne quando si trovano nella stessa locazione).

L'ambiente è modellato sul vero castello di Colditz, dove venivano rinchiusi i più importanti prigionieri della seconda guerra mondiale e dove vi venivano assegnati coloro che erano noti per i ripetuti tentativi di fuga, come il famoso Douglas Bader. La rappresentazione grafica del castello è molto bella e utilizza un sistema grafico isometrico che mostra una locazione per volta. Il principio del gioco è semplice: esplorare il castello, cooperare con i compagni e fuggire. Le azioni del giocatore sono rese più difficoltose dalla presenza di guardie (la maggior parte delle quali, in particolari momenti, segue itinerari prefissati), di porte chiuse a chiave e di "zone in cui è vietato l'accesso" (praticamente tutto il castello al di fuori delle stanze dei prigionieri). Le cose sono un po' più semplici durante l'ora d'aria, quando ai prigionieri viene permesso di passeggiare per il cortile (e quindi di accedere a tutte le locazioni che lo circondano).

I RISCHI DEL MESTIERE

La prima cosa da fare è tracciare una mappa del castello il più dettagliata.possibile. Una mappa del piano terra viene fornita insieme al gioco. Questo procedimento vi permette non solo di scoprire i punti migliori da cui partire per scavare un tunnel, ma anche dove raccogliere oggetti essenziali come le pietre (utilizzate per distrarre le guardie) e i pass (insieme alle uniformi permettono di accedere ad alcune locazioni).

Esplorare è rischioso. Uscire dalle zone in cui è confinato il personaggio significa rischiare di incontrare una guardia. La prima volta che ciò avviene il personaggio è "ammonito", la seconda volta viene incarcerato in cella di isolamento.

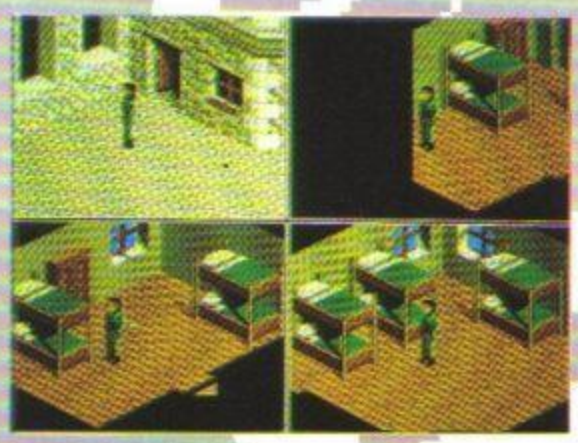
L'arresto dura alcune ore. Il grosso problema è che i personaggi arrestati perdono tutti gli oggetti di cui erano entrati in possesso. La soluzione è lasciare cadere tutti gli oggetti non appena ci si accorge di essere in pericolo; essi possono essere recuperati più tardi nello stesso punto, dal momento che le guardie non sembrano esserne interessate.

Essere arrestati rappresenta comunque un problema minimo rispetto a essere attaccati con armi da fuoco. Un personaggio morto causa la perdita permanente di tutti gli oggetti che stava trasportando, oltre che la perdita permanente del personaggio stesso! Purtroppo non è mai possibile prevedere quando una guardia decide di avere il grilletto facile.

Gli spostamenti e il comportamento delle guardie possono essere previsti prendendone accuratamente nota ogni volta che si incontrano, e, insieme alla stesura della mappa, questa attività impegna totalmente le prime ore di gioco. Una volta scoperto il ciclo di attività delle guardie in ogni quartiere (operazione non difficoltosa) potete iniziare a spostare i personaggi da un quartiere all'altro, cosa indispensabile dal momento che ognuno di loro ha con sé oggetti che devono essere impiegati altrove.

Più avanti nel gioco occorre impiegare tattiche più sofisticate, come impersonare, distrarre e "picchettare". Quest'ultima (disponibile solo su Amiga ed ST) consiste nel piazzare un personaggio in posizione strategica pronto ad avvisare gli altri in caso di pericolo.

Colditz è un gioco che tiene occupati a lungo. Il problema principale è che all'inizio molte azioni da compiere sono ripetitive, e questo fatto può annoiare in fretta un giocatore impulsivo. Gli altri avranno nazi per i loro denti...



◄ Il tasto PAUSA evoca uno schermo che mostra contemporaneamente la posizione dei quattro personaggi. Questa foto è stata scattata durante l'ora d'aria. Il prigioniero inglese si trova in cortile mentre gli altri attendono nei loro quartieri.

▲ Una mappa del piano terra di Colditz è inclusa nella confezione. Il giocatore deve completare il resto della mappa da solo - un compito non facile!

Un cortile vuoto: raro che succeda. Durante l'ora d'aria i personaggi possono accedere a numerose locazioni strategiche - entrare in esse in altri momenti può essere molto rischioso ma talvolta è necessario. Nel cortile si trova anche il sassolino che, lanciato, distrae le guardie.

Le aree alle quali si può accedere liberamente includono scale, sale e corridoi e non causano problemi, tranne durante l'ora d'aria. Qui una guardia blocca la strada al personaggio. Il metodo di controllo, non molto fluido, richiede diversi tentativi prima di riuscire ad aggirarla.

Non un gioco "prendi e gioca". Ma una volta entrati nel vivo della vicenda sarà difficile staccarsene, almeno fino al completamento. Una volta risolto, difficilmente lo si giocherà ancora.

K VOTO
825

AMIGA

Colditz colpisce subito per la cura grafica - particolarmente nelle scene in cortile - e il sonoro, quando c'è, è pregno di atmosfera. Occorre qualche tempo per abituarsi a spostare i personaggi nell'ambientazione isometrica, particolarmente quando si salgono e si scendono le scale. Non ci sono grosse innovazioni tecniche qui: la vera attrazione del programma è la giocabilità, non la programmazione in sé.

PIANO DELLE USCITE

C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	USCITO

La confezione delle versioni ST e Amiga hanno il libro, in versione originale, The Colditz Story.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ancora due bolidi e sarete in fuga per la vittoria.

FORMULA 1 3D

La SIMULMONDO ritorna in pista. Riuscirà a strappare la Pole Position?

Monza, il gran premio, e tutta la magica atmosfera che lo circonda: questo è il mondo che la Simulmondo ha cercato di riprodurre nel suo più recente sforzo ludico, costato non poche notti insonni a chi ne ha curato lo sviluppo specie se, come pare, sono stati anche effettuati diversi sopralluoghi sul circuito per meglio carpirne i segreti più sottili.

Già avete capito che stiamo parlando di Formula Uno all'ennesima potenza, in una pista in cui, come accade sempre più raramente, la velocità pura si sposa con la tecnica di guida più raffinata.

Bene, questa è la leggenda, ma il gioco? La Simulmondo non ha voluto strafare, concentrandosi su di un solo circuito, Monza per l'appunto, per cercare di svilupparne la simulazione nel dettaglio, invece di perdersi nell'avventura di un campionato del mondo multi-pista.

Formula Uno 3D è un gioco di guida appetitoso, sia per la velocità dell'animazione, tra le migliori nel genere a poligoni solidi, sia per il piacere di affrontare il familiare circuito nostrano. Esaminate rapidamente le poche opzioni di gioco, che comprendono tra le altre cose la possibilità di giocare in due e di scegliere il livello di accuratezza con cui sarà riprodotta la pista, si parte subito con la qualificazione per la pole position, in un giro da brivido.

Lo schermo presenta la già sfruttata vista dall'interno dell'abitacolo - prospettiva 3D con punto di fuga al centro dello schermo - un po' più bassa del solito a causa dell'intenzione dei programmatori di offrire una visuale quanto più simile a quella reale dei piloti. Il terzo inferiore dello schermo è impegnato dalla vettura, di cui si può scorgere il cruscotto, ben disegnato e curato nei particolari, e parte del musetto, pneumatici compresi naturalmente. In alto a sinistra invece una riproduzione del circuito consente di tenere sotto controllo la propria posizione in gara e di prevedere l'avvicinarsi di parti impegnative del tracciato.

Guidare non è semplicissimo, e per prendere la giusta confidenza è bene affidarsi inizialmente al cambio automatico, sfruttando così una delle possibilità previste dalle opzioni. La pista scorre molto velocemente e portare a termine il giro di qualificazione è impresa da tentare e ritentare. Primo obiettivo è quello di arrivare a metà tracciato in tempo utile, scandito quest'ultimo da un contasecondi in alto sullo schermo. Centrato il primo punto di controllo, viene dato altro tempo per completare il percorso e guadagnarsi una posizione per la gara. Portare la macchina al compimento del giro non è semplice, specie per le improvvise decelerazioni imposte dalle tre chicane del circuito (forse troppo acute nella loro linea). Il joystick non aiuta granché, ma la solita pratica accumulata con giochi analoghi renderà possibile ogni acrobazia, ivi compresa l'attitudine ad andare per cordoli e a tagliare le curve. Esagerando si finisce inesorabilmente per provocare noiosi testa coda che rendono un po' problematico riprendere il giusto assetto. La gara, con tutti gli altri piloti in pista, complica ulteriormente la vita ma dà soddisfazione, anche se centellinare il piede sull'acceleratore in una selva di auto diventa impresa da gran maestro del pulsante del joystick.

I poligoni che riproducono le altre auto sono ben fatti, ma non si discostano dalla media di quelli già visti per simulazioni analoghe. Tribune affollate e ponti Dunlop completano la cornice. Finita la gara, che dura solo cinque giri, finisce anche il gioco, subito pronto poi a riproporre una nuova partita.

Il maggior pregio di questo prodotto, come già scritto, è la velocità, che rende davvero molto bene l'idea di guida da circuito, unita ad una cura maniacale del dettaglio grafico, soprattutto nella riproduzione del cruscotto. La pista, per chi la conosce, è anch'essa riprodotta con dovizia di particolari, e anche se le chicane sembrano un po' "esagerate", finalmente dà il piacere di affrontare la "vera" parabolica e non una delle tante curve tutte uguali che la maggior parte dei giochi del genere di solito propinano.

Formula Uno 3D è però anche una sinfonia incompiuta, che ci lascia all'ouverture e fa sperare in un crescendo che invece non arriva. Il gioco così com'è resta fine a se stesso, finisce alla svelta e rischia di confondere un po' le idee a chi si aspetta una simulazione e poi si trova dinanzi a un arcade, pur ben confezionato, in cui un contatore scandisce il tempo non per misurare la prestazione ma per determinare se arriverete al prossimo checkpoint. L'assenza di ogni altro elemento di contorno conferma questa impressione, e francamente questo ci pare un limite non trascurabile. Per dirla in altro modo non si può affrontare una simulazione di guida realistica e impegnativa come questa con gli stessi meccanismi di un gioco da bar tipo Monaco GP.

Insomma, il motore è potente, ma il telaio lascia un po' a desiderare...

Con questa uscita alla variante non riuscirete a completare il giro...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il vecchio trucco del doppio-tunnel! Scavando la terra, potete riunire i lemmings della parte sinistra e poi costruire ponti verso la libertà. L'angolazione del ponte è fondamentale. Un errore di posizione e i lemmings finiranno arrostiti dai getti del muro di sinistra.

LEMMINGS

Con solo 18 secondi a disposizione, il successo è improbabile. Almeno avete evitato quella diabolica trappola. I livelli più facili consentono di usufruire di tutte le icone, perciò potrete scegliere tra vari piani di fuga.

Dopo mesi di proclami pubblicitari e più demo di quanto un joystick possa sopportare, val la pena di lanciarsi nell'esperienza *Lemmings*?

Originalità, giocabilità e ottima grafica? Troppo bello per essere vero? Non nel caso di *Lemmings*. L'ultimo prodotto della Psygnosis rappresenta un'assoluta inversione di tendenza rispetto al consueto, monocorde filone "brutale". Anche se un intero disco è stato sacrificato alla sequenza di apertura (certe abitudini non cambiano mai), il resto di questo incredibilmente giocabile e ultra-teneroso rompicapo rimane decisamente in linea con lo stile Psygnosis. Lo scopo del gioco è semplice, c'è una sola visuale di gioco per tutti gli schermi e di conseguenza il programma ne beneficia.

Il vostro scopo è guidare un numero variabile di queste obbedienti creature attraverso 120 schermi circa di crescente difficoltà. A seconda del tipo di schermo, partirete con un differente tempo-limite e una differente percentuale di lemmings da condurre fino all'uscita. Se non si riescono a salvare abbastanza lemmings nel tempo consentito un messaggio vi incoraggerà a riprovare.

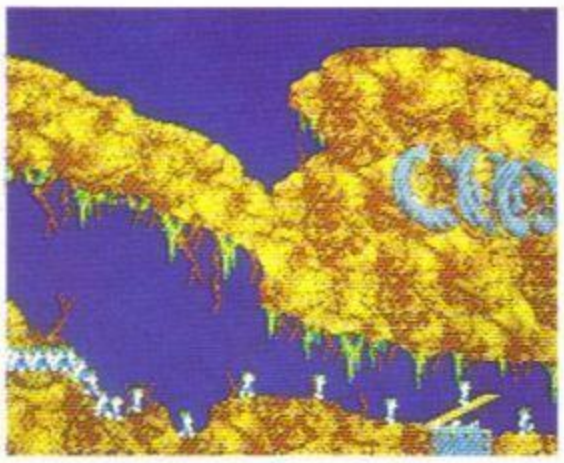
Il controllo sui lemmings è limitato ma vario. Continueranno a fare da soli quel che stanno facendo a meno che gli venga ordinato qualcosa di diverso. All'inizio, quando si riverseranno (con ritmo selezionabile) fuori della botola in cima allo schermo, avanzeranno verso destra una volta toccata terra. Continuando a camminare finché qualcosa non li fermerà. Se si imbatteranno in un muro, gireranno sui tacchi e inizieranno a procedere verso sinistra. Però per i lemmings è ugualmente naturale procedere oltre il ciglio di un precipizio, fin dentro alcune trappole e attraverso le fiamme. Ed è qui che il gioco si rende particolare.

Cliccando su una icona e poi su un lemming, potete dotare questo di una particolare abilità. Potete farlo scavare, arrampicare, paracadutare, fargli costruire ponti, bloccare altri lemmings o esplodere.

Ogni schermo vi costringe a stabilire costantemente delle priorità. Certe condizioni mettono in pericolo i lemmings sin dall'inizio ma vi concedono più tempo per pianificare la fuga. Altre creano poco pericolo ma implicano stretti tempi-limite. Gli schermi sono raggruppati in livelli di difficoltà, che vanno da Divertente, per passare poi a Ingarbugliato e Sfiancante, e finire col livello "Mayhem". Uno schermo con un sacco di colonne lungo il percorso. Il modo Divertente, verrà probabilmente superato mettendo all'opera molti scavatori-in-orizzontale. Ma il modo Sfiancante lo stesso schermo richiederà più ragionamento, obbligandovi a scalare gli ostacoli e scavare a ritroso sfruttando al meglio ogni icona.

Il fascino di *Lemmings* è duplice: l'animazione delle piccole figure e il loro comportamento sono entrambi attraenti e accattivanti, e i "puzzle" proposti dal gioco vi faranno ragionare per un bel po'. Al contrario di molti puzzle game, qui i paesaggi offrono possibilità di rimedio scavando, scalando e costruendo ponti nella maggior parte dei casi, piuttosto che imprigionarvi in situazioni senza via d'uscita.

Lemmings è un bel gioco. Anche se il suo fascino svanisce una volta che tutti gli schermi sono stati completati, il facile controllo di ognuno dei lemmings basta da solo a invogliarvi a giocare comunque.



L'immediato fattore-carino segna molti punti a favore del gioco. Una volta insegnato alle piccole canaglie chi è il capo e imparate alcune tattiche di base per governare grandi masse di lemmings, rallentandone e accelerandone la marcia, etc. il divertimento raggiunge il top!

K VOTO **910**

8 7 7 8
G OI A FK

AMIGA

Nonostante *Lemmings* appaia come un gioco piuttosto semplice, la sua giocabilità trae grande beneficio dal facile controllo a icone. Il metodo di controllo è praticamente perfetto, consentendo rapidi cambiamenti di "ordini" per ogni lemming. Anche la musica giova molto all'atmosfera con un sacco di motivetti stile "Andiam, andiam, andiamo a lavorar" che accompagnano le creaturine lungo il cammino.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

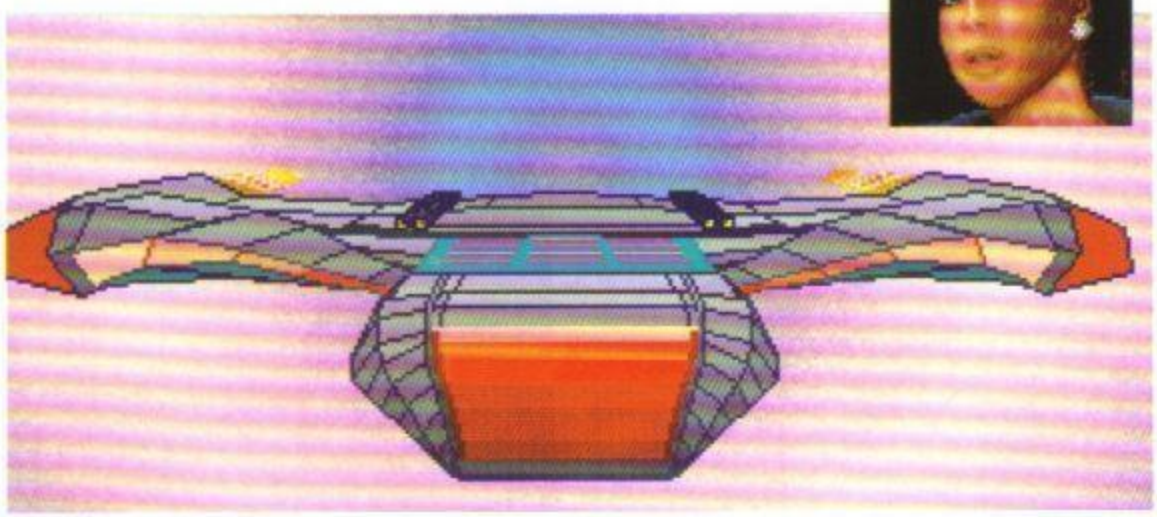
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARD NOVA

La ELECTRONIC ARTS vi offre la possibilità di tuffarvi in un futuro cyberpunk.



La suggestiva schermata grafica introduttiva di *Hard Nova*.

In un futuro imprecisato l'uomo ha colonizzato gran parte della galassia. Il potere è ormai nelle mani di poche mega-corporazioni che di fatto hanno soppiantato i governi dei Mondi Centrali.

Queste potenti società sono impegnate in una frenetica gara di espansione nel nuovo settore spaziale di Ariel, di cui da poco è stato scoperto il sentiero interstellare. I sistemi abitati del settore sono quattro, ognuno dei quali è dotato di caratteristiche specifiche.

Ariel è il mondo colonizzato da più tempo ed è l'unico del tutto autosufficiente, ed esercita un controllo molto stretto sul sistema dei trasporti spaziali. Rouyn, colonizzato da minatori, soddisfa la maggior parte del fabbisogno di minerali, mentre Ciberan è ricco di acqua e ghiaccio, per cui è divenuto la principale fonte di acqua e liquidi di fusione.

Il sistema Mastassini invece, essendo stato scoperto per ultimo, si è dedicato ad attività di "terziario avanzato", ospitando così case da gioco, sedi di gruppi mercenari e altri luoghi di simile amenità. (In pratica è la patria del divertimento e del cattivo gusto).

Gli obiettivi contrastanti di ciascuna Corporazione hanno fatto sì che ben presto le controversie sfociassero in una feroce lotta economico-militare per il raggiungimento della supremazia. Così in poco tempo sono nati diversi gruppi mercenari ai quali gli schieramenti in lotta si affidarono in misura sempre maggiore.

In questo cupo scenario interveniamo noi, prendendo le sembianze di "Hard" Nova, una dura mercenaria temprata da mille battaglie, appartenente al gruppo degli Starkiller.

L'esordio nel gioco non è dei più fortunati, dal momento che un meteorite ci spazzerà via in un sol colpo equipaggio ed astronave. Ci toccherà quindi reclutare un gruppo di avventurieri per rimpiazzare i defunti membri dell'equipaggio, e dotarlo con il meglio della tecnologia bellica disponibile.

A nostra disposizione vi sono più di una trentina tra armi e armature, per cui non abbiamo che l'imbarazzo della scelta. Il denaro necessario per l'acquisto potremo guadagnarcelo portando a termine missioni di vario genere: se al principio ci dedicheremo ad "oneste operazioni di trasporto commerciale" (cioè al contrabbando) nel più puro stile *Elite*, via via dovremo occuparci di missioni sempre più pericolose, fino a dover far fronte addirittura a una migrazione galattica.

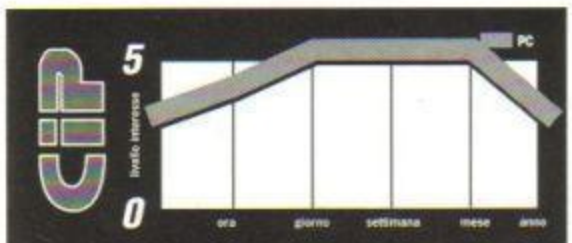
Le locazioni da esplorare sono molto numerose, e comprendono oltre agli otto pianeti conosciuti anche stazioni spaziali orbitanti, basi segrete, e gli immancabili bar alla "Guerre Stellari", popolati da loschi avventurieri appartenenti alle razze più strane.

I combattimenti si svolgono sia all'interno di edifici/astronavi, che nello spazio. Nel primo caso, viene utilizzata una classica vista dall'alto, mentre nel secondo una ben più affascinante (anche se difficoltosa) vista tridimensionale alla *Powermonger*. Per il trasferimento da un pianeta all'altro, ci si può servire di navi spaziali, mentre per una più approfondita esplorazione abbiamo a disposizione un veloce hovercraft.
Occhio al carburante però, perché rimanere fermi senza via di scampo nel bel mezzo dello spazio non è proprio il massimo della vita.

La sezione relativa alla conversazione con gli esseri incontrati è molto carina: invece di doverci scervellare per trovare una parola chiave che inneschi un dialogo decente, ci troviamo a poter scegliere tra alcune frasi precostituite, che pur lasciando ampia libertà d'azione al giocatore, definiscono bene il carattere del nostro personaggio (con un modo di parlare in alcuni casi "un po' colorito"). Senza contare che ciò velocizza e semplifica un aspetto che in altri giochi è sin troppo impegnativo e farraginoso. La grafica del gioco è ben fatta, con tonalità e colori che creano una giusta atmosfera. I personaggi principali possiedono poi, delle immagini efficaci, che ne descrivono il carattere sin dalla prima occhiata.

Per quanto riguarda il sonoro siamo ai soliti beep variamente rimaneggiati, esiste però la possibilità di utilizzare una scheda audio. Un appunto va poi fatto alla velocità di risposta di alcuni comandi, che su macchine che non montano almeno un 286, risulta un po' troppo bassa.

In definitiva, si tratta di un bel gioco, ben pensato e ben rifinito, da consigliare soprattutto agli amanti del genere fantascientifico.



Dato il gran numero di comandi a disposizione, l'inizio è un poco difficoltoso. Dopo qualche ora però ci si prende la mano e sarete presi dall'evolversi degli avvenimenti, per cui le nottate passate davanti al video saranno numerose.

K VOTO
845

	8	
7		7
	3	
G	QI	A	PK

PC

La grafica è attraente, con una buona varietà di colori. L'aspetto della superficie dei pianeti durante l'entrata in orbita è molto suggestivo grazie ad un look "fotografico". La presentazione del gioco non è un gran che, ma i suoi punti di forza risiedono nella storia e nelle belle caratterizzazioni dei personaggi incontrati.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	USCITO
C64	prezzo nc	POSSIBILE

La schermata di selezione del personaggio: sarete Nova o Stark?

Il sistema Mastassini visto dalla cabina dell'astronave.

Le stazioni spaziali offrono diversi servizi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUCK TALES
& THE QUEST FOR GOLD

La TITUS fa propria una massima del papero più ricco del mondo: è meglio un uovo oggi E una gallina domani... ("Il mio primo miliardo" Paperon de' Paperoni pag. 67).

Chi non ha mai desiderato partecipare alla vita della famiglia Walt Disney, dalle investigazioni di Topolino e Pippo alle disavventure di Paperino, ispirandosi alle pile di giornalini accumulate nel corso degli anni?

Ora la Titus, in collaborazione con la Walt Disney, ha lanciato sul mercato una serie di giochi dedicata ai bambini dai 5 ai 12 anni, in cui si controllano i famosissimi beniamini di tre generazioni.

Riuscirà Paperone a pescare il Numero Uno?

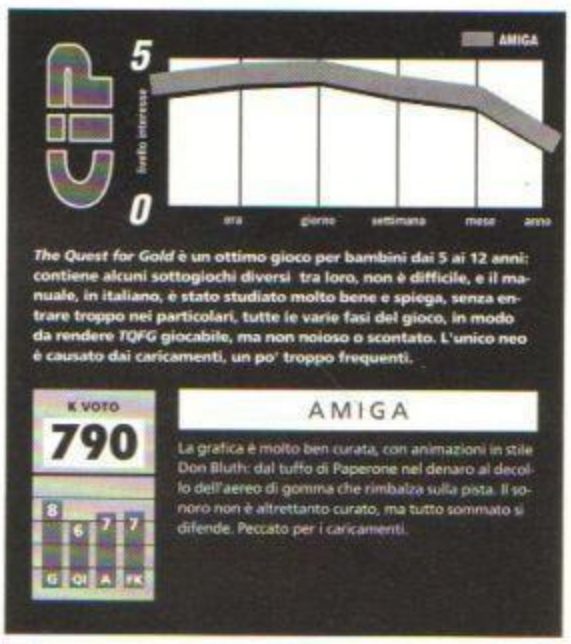
In *The Quest for Gold* il protagonista principale è Paperone, che deve combattere fino all'ultimo centesimo per dimostrare di essere il più ricco papero del globo e dintorni. A sfidarlo ovviamente è il suo tradizionale rivale, Rockerduck, che lo aspetta, dopo 30 giorni di avventure, sull'isola di Macaroon (nell'arcipelago Spaghett, ovviamente!).

Il gioco è diviso in quattro sottosezioni, in cui Paperone dovrà contare sull'efficienza dei suoi nipoti: visitando le Caverne alla ricerca di ricchezze nascoste, Qua metterà in pratica le capacità apprese come G.M. (Giovane Marmotta) per guidare i suoi amici nel dedalo di grotte, mentre Paperina, Premio PaperOscar per la Fotografia, conosce molto bene le tecniche per avvicinarsi agli animali selvatici nel Safari Fotografico; quando si tratterà di saltare da una liana all'altra, Quo si rivelerà il più abile, mentre infine toccherà a Qui risolvere i problemi di alpinismo che suo Zio incontrerà nella ricerca di tesori.

La successione delle avventure è interrotta da simpatici intermezzi, come il tuffo di Paperone nella sua piscina di dollari, che gli può fruttare qualche moneta rara e preziosa, o i decolli con l'aereo di gomma di Flagada Jones, che spesso e volentieri, dopo un volo assomiglia molto di più ad un chewing-gum.

Inoltre Paperone, di tanto in tanto, dovrà controllare anche l'amministrazione delle sue finanze, affidate temporaneamente all'onesto, anche se stravagante, Fenton Crackshell, decidendo quali azioni comprare e in che momento, seguendo le leggi di mercato.

Dopo trenta giorni Paperone si ritroverà sull'isola prescelta per pesare le ricchezza accumulate fino ad allora e confrontarle con quelle del suo rivale Rockerduck, in modo da decretare il vincitore.



***The Quest for Gold* è un ottimo gioco per bambini dai 5 ai 12 anni: contiene alcuni sottogiochi diversi tra loro, non è difficile, e il manuale, in italiano, è stato studiato molto bene e spiega, senza entrare troppo nei particolari, tutte le varie fasi del gioco, in modo da rendere *TQFG* giocabile, ma non noioso o scontato. L'unico neo è causato dai caricamenti, un po' troppo frequenti.**

K VOTO **790**

AMIGA

La grafica è molto ben curata, con animazioni in stile Don Bluth: dal tuffo di Paperone nel denaro al decollo dell'aereo di gomma che rimbalza sulla pista. Il sonoro non è altrettanto curato, ma tutto sommato si difende. Peccato per i caricamenti.

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

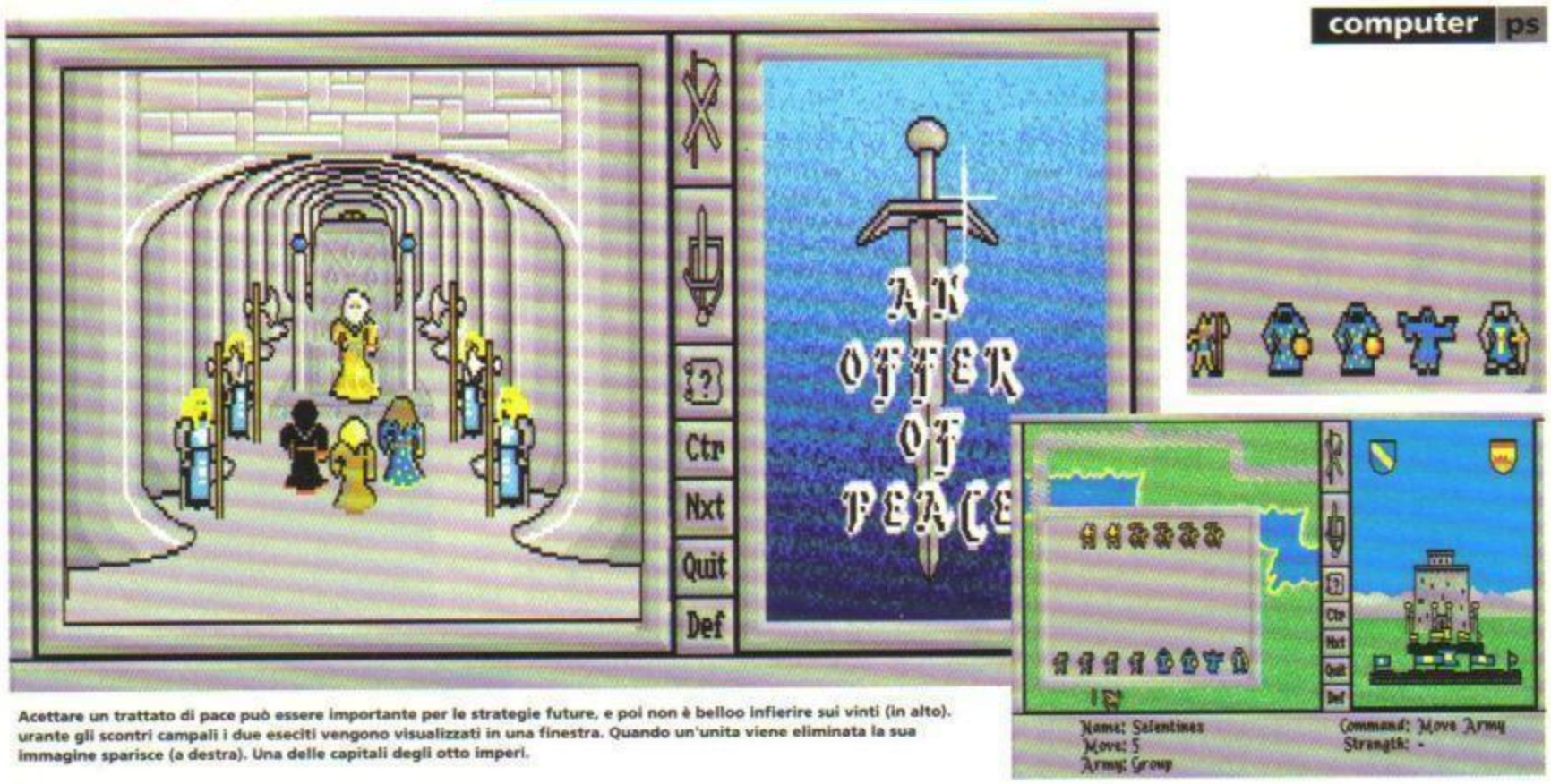
MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



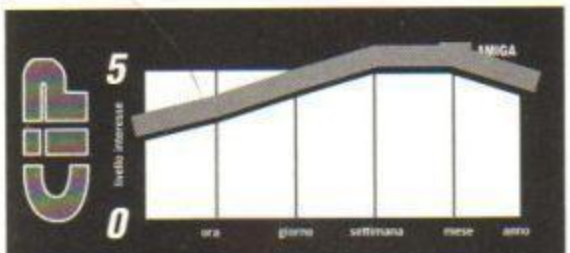
Acettare un trattato di pace può essere importante per le strategie future, e poi non è belloo infierire sui vinti (in alto). urante gli scontri campali i due eseciti vengono visualizzati in una finestra. Quando un'unita viene eliminata la sua immagine sparisce (a destra). Una delle capitali degli otto imperi.

WARLORDS

La SSG parte alla conquista del mondo.

Chi desidera indossare l'armatura di un imperatore dei racconti Fantasy e gestire un regno, creando armate, assediando città, scontrarsi con altri imperi, e così via, troverà pane per i suoi denti: infatti *Warlords* vede otto imperi contendersi per mare e per terra (e a volte anche per il cielo) la magica terra di Illuria

Ogni impero può essere controllato da un umano o dal computer, con quattro diversi livelli, da Knight, che spesso si dimentica contro chi sta combattendo o lascia le città senza protezione, al micidiale Warlord, che darà veramente del filo da torcere anche al più agguerrito giocatore.



***Warlords* assomiglia molto a *Sword of Aragon*, anche se in effetti privilegia l'aspetto strategico: in questo gioco non dovrete combattere le battaglie in prima persona, perché il computer le risolverà per conto vostro in base ai valori di forza delle armate, alla presenza di Eroi o di armate speciali, ecc. Basta una mezz'ora per essere catturati dallo spirito del gioco, ma prima di conquistare Illuria con tutti gli avversari a livello *Warlords* passerà un bel po' di tempo. Inoltre, anche quando avrete conquistato Illuria nelle parti di uno degli otto imperi, partire alla conquista del mondo controllando un altro impero vi sembrerà un altro gioco, perché ogni imperatore deve affrontare e superare problemi diversi.**

K VOTO
825

9 8 7 7 G GI A FK

AMIGA

La grafica e il sonoro sono molto accurati, se pensiamo che *Warlord* è in pratica un GdR, con piccoli particolari, come il rumore di zoccoli o il battito di ali quando spostate un'unita di cavalleria o di Pegasi. Ci metterete un mesetto a conquistare Illuria contro sette ***Warlord***, e anche dopo avrete voglia di ricominciare daccapo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	N.C.	USCITO
AMIGA	N.C.	USCITO
IBM PC	N.C.	USCITO

Non sono previste altre versioni

Ogni impero ha le proprie caratteristiche: per esempio gli *Horse Lords* possono contare sulla rapidità della loro cavalleria, oppure gli *Elvallie* si trovano a proprio agio nei boschi, mentre i *Selentines* possono spostarsi velocemente per mare grazie alle loro navi

All'inizio, ogni Impero possiede una sola città, la Capitale, e conta sulla forza di un solo Eroe. Per espandersi sul territorio di Illuria, è necessario prima di tutto prepararsi un potente esercito: ogni città sotto il proprio controllo può creare un'armata per volta, selezionando l'apposita icona di "Produzione" e la città dove si vuole creare l'unità.

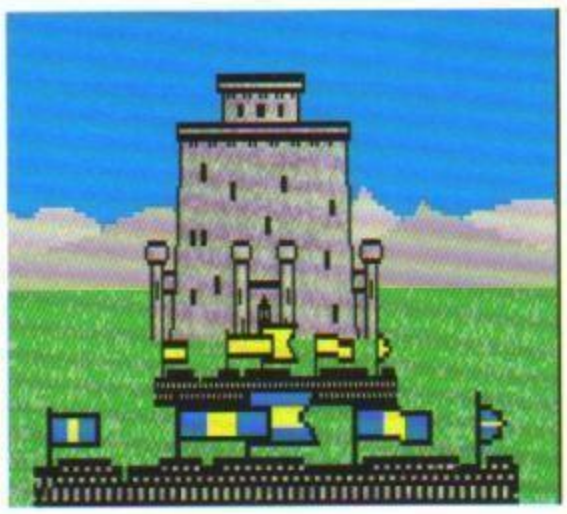
Quindi appare un menu che mostra le unità disponibili in quella città, le loro caratteristiche, il costo per mantenerle e i turni necessari per equipaggiarle: ogni unità possiede due valori, movimento e forza, che indicano rispettivamente la velocità negli spostamenti e la potenza in battaglia; ad esempio la Fanteria Leggera, che ha 9 punti di Movimento e 3 di Forza, va benissimo all'inizio della conquista, quando si tratta di assalire le mal difese città neutrali, mentre per affrontare gli Imperi avversari bisognerà creare delle unità ben più forti, come la Fanteria Pesante, con una forza di 5, o le Legioni degli Gnomi, con una potenza di 6.

Ben presto ogni esercito vedrà nelle proprie fila truppe di Cavalleria, WolfRider, Pegasi, Guerrieri Giganti, ecc.

Gli Eroi hanno un ruolo molto importante nell'accrescere la potenza dell'esercito: infatti prima di tutto aumentano, in base alla loro forza, la potenza delle unità con cui viaggiano (possono essere accumulate su una posizione della mappa tattica fino a otto unità) e in secondo luogo possono esplorare le numerose locazioni sparse per tutto il territorio di Illuria, come Templi, Rovine, Cripte o Biblioteche in cerca di oggetti magici e alleati: infatti si possono trovare manufatti come la DarkSword o l'Horn of Ages, che aumentano le capacità di comando e di potenza dell'Eroe, oppure un paio di Draghi o di "Undead" desiderosi di mettersi al servizio dell'imperatore.

Inevitabilmente, prima o poi, le forze in espansione degli otto imperi si scontreranno, e da quel momento sarà guerra totale: gli eserciti si affronteranno fra di loro, Eroi, Maghi e Demoni si elimineranno a vicenda, le città verranno assediate e distrutte. In questa seconda fase è particolarmente importante la gestione dell'economia e della diplomazia dell'impero; infatti gli introiti derivano dalle tasse delle diverse città nella propria sfera di controllo, e se sono presenti troppe armate sul proprio libro-paga, i fondi andranno ben presto in rosso, portando l'Impero alla rovina.

Inoltre è molto importante non dare fastidio a troppi avversari alla volta per non correre il rischio di essere attaccati da più direzioni contemporaneamente: tramite uno schermo "delle opinioni", si può sapere cosa pensano del proprio impero gli avversari non umani - non aspettatevi troppi complimenti, perché il giudizio varia da Apatia a Odio profondo! Un abile regnante saprà sfruttare gli attriti tra gli altri imperi a proprio vantaggio, attaccando, poco sportivamente, gli avversari in difficoltà o che mostrano un acceso odio nei propri confronti. Sulla strada verso la vittoria si incontreranno tutti gli altri imperi, e si impareranno a conoscere le debolezze e le forze di ogni avversario: solo allora potrete aspirare a conquistare tutto il mondo di Illuria ed essere un vero *Warlords*.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 GP CIRCUITS

AMIGA/ST L29000d META' APRILE
C64 L19500c • L25000d META' APRILE

La IDEA riuscirà a fare meglio di Alesi e Prost?

La febbre della Formula 1 sembra aver contagiato non solo i milioni di appassionati che ogni anno seguono fedelmente le imprese del Cavallino, ma anche le case di software italiane. In questo numero trovate la recensione di *Formula 1 3D* della Simulmondo, la Genias ha da tempo annunciato l'uscita di *Warm up* e adesso siamo di fronte alla creazione dell'Idea.

Che sia uin atto una specie di sfida tra le varie software house è ormai chiaro a tutti, ma noi, e voi, che siamo al di sopra delle parti ci limitiamo a osservare con distacco queste "lotte" e tentiamo di giudicare il prodotto finale.

Il momento della sosta ai box durante il Gran Premio.

Da quello che abbiamo potuto osservare dai primoi demo giunti in redazione, *F1 GP Circuits* ha varie opzioni che comprendono la possibilità di partecipare al Campionato del Mondo dopo aver scelto il pilota, la scuderia di cui fare parte e l'auto che si crede abbia più possibilità di avere successo in uno sport difficile come la Formula 1. I circuiti su cui si gareggia sono 9 (non chiedetemi il perché) e le monoposto che ci contenderanno il titolo sono 20, tutte controllate dal computer e da piloti "esperti".

La scelta delle gomme, del tipo di freni, di motore e di telaio è tanto importante quanto la condotta di gara, perché proprio dalle nostre scelte iniziali dipende il risultato finale. Durante la corsa è prevista anche la fatidica fermata ai box, che più di una volta si può rivelare determinante durante una gara. Durante il "Pit Stop" 10 meccanici saranno a nostra completa disposizione per soddisfare le nostre scelte strategiche, li pagano per quello d'altronde... Diversamente dai soliti simulatori di corsa la

circuito la vista è dall'alto e i bolidi si controllano bene.

grafica è vista dall'alto, secondo lo stile dei più centi *Jupiter Masterdrive* e la velocità di scorri- ento della versione 64 sembra essere un po' nta, anche se la giocabilità è buona. Il gioco ırà disponibile per aprile nei formati C64 e riga, non perdetevi la recensione su un prossi- o numero di K.

MATRIX

COMMODORE CITIZEN
SAMSUNG TRUST DATEL

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650
ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

RAM MASTER ESPANSIONE 8 Mb PER A2000 (VUOTA) L. 290.000

✳ POWER PC BOARD L. 650.000 ✳

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

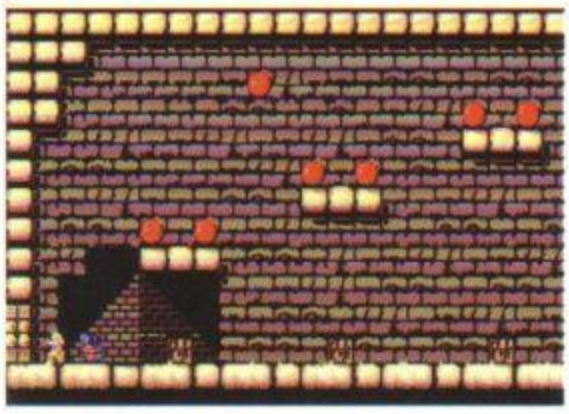
http://www.oldgamesitalia.net/

MIGHTY BOMBJACK

È un aereo! È un'aquila! È Superman! No, è il più noto bit-bombarolo riportato dall'ELITE sui nostri schermi!

Il mitico Bombjack è tornato: dopo aver spopolato sugli otto bit di mezzo mondo e aver effettuato una fugace, anche se sfortunata apparizione sui 16-bit, il Bombarolo al silicio per eccellenza è pronto a tornare sui nostri schermi.

L'idea alla base di *Mighty Bombjack* è un misto tra l'originale, in cui il nostro eroe svolazzava per lo schermo facendo esplodere bombe e cattivoni, e un normale platform game, come Mario Bros & company. Infatti BombJack ora può muoversi per più di uno schermo, e il suo compito è, come al solito, quello di ripulire i sedici livelli del Palazzo Reale da tutte le bombe, in modo da poter affrontare nel livello finale il terribile Beelzebut, colpevole, oltre che di non lavarsi i denti dopo mangiato, di aver rapito la famiglia reale del pacifico mondo di Bombjack.



A ostacolare la missione dell'ultimo eroe sopravvissuto (cioè Bombjack...) c'è un'intera schiera di cattivoni, da C.Gee, classificabile come "abbastanza dannoso", a Rube, il malefico pappagallo che ha deciso di dedicare la propria esistenza alla caccia di BombJack, oppure come T.Gee, capace di assumere sei aspetti diversi, ecc.

Bombjack potrà servirsi di alcuni bonus che si trovano sulla sua strada, come i Mighty Point, che sono accumulabili e che permettono di aprire i forzieri che si trovano nel Palazzo Reale in maniera più semplice o di trasformare temporaneamente i nemici in monete, le Pile di Monete, o l'ambita Monetona Segreta, che vale 50.000 punti.

Attenzione, perché se il nostro eroe non riuscirà a collezionare abbastanza Monete-Mighty, verrà gettato nella Sala della Tortura, dove, per uscire, dovrà sopravvivere per un determinato tempo in una stanza invasa da nemici.

Quando il tempo raggiunge lo zero o BombJack viene toccato da uno dei suoi numerosi avversari, si perde una vita. Dopo averne perse tre, appare l'abituale "Game Over" e il Fattore di Deviazione del Gioco, che indica i riflessi, l'abilità e la memoria del giocatore.

L'interesse iniziale per un classico come Bombjack scemerà a causa del sistema di controllo, che è piuttosto macchinoso per essere un platform game, e dei nemici, che sono troppo difficili da evitare e appaiono all'improvviso. Tuttavia un po' di esercizio basterà a superare i problemi iniziali, e, se vi piace il genere, probabilmente apprezzerete *Mighty Bombjack*.

K VOTO **625**

AMIGA

La grafica è colorata e abbastanza fluida, anche se negli schermi a scorrimento in diagonale è un po' scattosa, mentre i fondali sono ben disegnati e dettagliati; il sonoro, anche se non si sprecano troppi, non è da buttar via. Ci metterete un po' a finirlo, non a causa della lunghezza o della profondità del gioco, ma per il sistema di controllo macchinoso e la difficoltà di nemici.

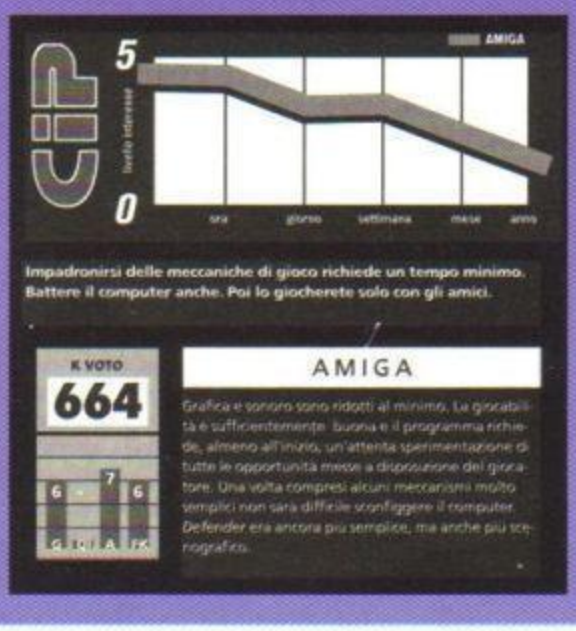
FEUDAL LORDS

La IMPRESSIONS difende la corona...

Che fosse un grande gioco o meno, *Defender of the Crown* contribuì a suo tempo a rivitalizzare l'interesse per i giochi a sfondo diplomatico-medievale. L'emozione di vedere le regioni dell'Inghilterra assumere inesorabilmente i nostri colori era primitiva ma ricca di fascino. Alla Impressions devono avere provato nostalgia per quei tempi lontani, se a quasi un lustro di distanza hanno deciso di pubblicare un ideale seguito del programma della Cinemaware.

Feudal Lords utilizza tutti i meccanismi visti nel cugino più anziano, e aggiunge una spruzzata di problemi economici che complicherà ulteriormente la vita agli Enrico V in erba. L'azione si svolge in un continente immaginario, diviso in regioni di vario valore economico e politico. Quattro principi si disputano il dominio del continente. Ogni principe può essere controllato da un giocatore umano o dal computer. In ogni turno di gioco il giocatore può amministrare il proprio feudo decidendo quali investimenti economici effettuare, scegliendo una condotta diplomatica (alleanze e assassini sono all'ordine del giorno), costruendo eserciti e castelli e, naturalmente, organizzando campagne militari.

Gli eserciti sono formati da tre tipi di combattenti: soldati, cavalieri ed arceri. Ogni tipo di guerriero ha forze e debolezze proprie: per esempio, gli arceri sono debolissimi in campo aperto ma letali se posti a difesa di un castello. È il computer che si occupa di calcolare il risultato di una battaglia e di comunicarlo al giocatore, insieme alle perdite subite. Quando due eserciti rivali si scontrano una schermata supplementare permette di schierare il proprio esercito e di appoggiarlo durante la battaglia decidendo dove allocare le riserve. Conquistare nuovi territori aumenta la propria base economica e quindi la possibilità di reclutare nuovi soldati.



Impadronirsi delle meccaniche di gioco richiede un tempo minimo. Battere il computer anche. Poi lo giocherete solo con gli amici.

K VOTO **664**

AMIGA

Grafica e sonoro sono ridotti al minimo. La giocabilità è sufficientemente buona e il programma richiede, almeno all'inizio, un'attenta sperimentazione di tutte le opportunità messe a disposizione del giocatore. Una volta compresi alcuni meccanismi molto semplici non sarà difficile sconfiggere il computer. *Defender* era ancora più semplice, ma anche più scenografico.

Feudal Lords è un gioco estremamente simile al suo predecessore. Se *Defender* vi era piaciuto, qui troverete gli stessi problemi e le stesse meccaniche di gioco. L'idea di introdurre una serie di problemi economici non indifferente arricchisce il programma senza appesantirlo, ma non è sufficiente per lanciarlo nell'Olimpo dei giochi memorabili. Solo per gli appassionati del genere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A TU PER TU CON I GREMLINS!

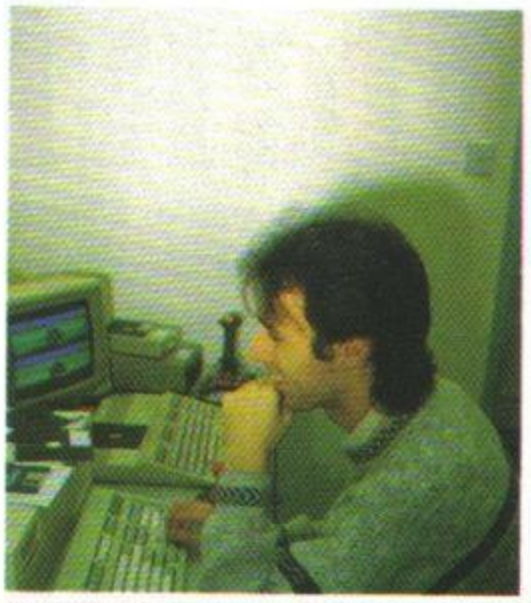
La società che esordì con una serie di successi firmati Tony Crowther nei primi anni Ottanta, e che poi cadde in una crisi irreversibile dopo *Federation of Free Traders* e *Masters of the Universe*, oggi sta sorprendendo tutti, puntando sempre al successo. Che le succede?

Ian Stuart afferma che fu lui a scacciare i "gremlins" dalla Gremlin (è metaforico). "C'è stato un periodo in cui pubblicavamo un gioco perché eravamo costretti," ammette, "ma quei tempi sono finiti. Oggi non pubblicheremmo niente che non sia completo al 100%."

Sembrano un mucchio di parole, ma qui si parla di una compagnia che non solo sta facendo da pioniere nel mondo CD con del software incredibile ma che ci ha anche regalato una serie di prodotti superlativi nel corso degli ultimi mesi...

Lotus Esprit Turbo Challenge, per esempio, è "il migliore gioco di corsa purosangue in circolazione" (a detta di David Upchurch, l'uomo col joystick in mano); *Team Suzuki* ha ricevuto i suoi bei riconoscimenti da K per aver regalato ai giocatori l'azione su due ruote più calda di tutti i tempi; *Toyota Celica GT Rally* non era certo un mostro di velocità ma era comunque superbo - titoli come questi farebbero la felicità di molte software house per un paio di anni, e la Gremlin li ha lanciati sull'asfalto a un ritmo impressionante.

La Gremlin non sta solo sfornando successi per computer, ma sta ficcando il naso anche nel mercato delle console. Ha quasi ultimato *Greg Norman's Power Golf* per il NES - come potete vedere in queste pagine - e sta anche facendo giochi per Game Boy e PC Engine. K ha sfidato la folle guida a sinistra anglosassone e affrontato un lungo viaggio per scoprire che cosa sta succedendo in quel di Sheffield. Ecco che cosa abbiamo trovato...



Ashley Bennett ha un duro compito: realizzare la versione C64 di *Lotus Esprit*, che tutti ricordano nella splendida realizzazione a 16-bit. "È mooooolto difficile," concorda, "principalmente a causa della velocità del computer". Quel che abbiamo visto su schermo, comunque, sembrava promettente - e sorprendentemente veloce.

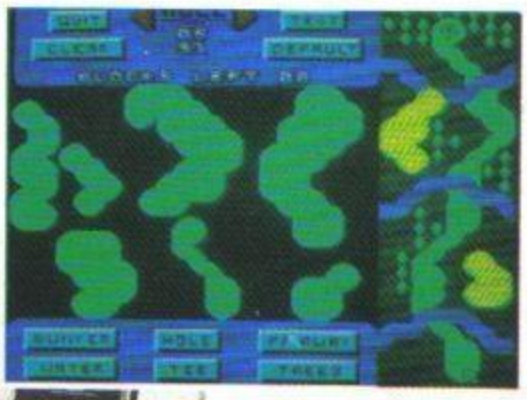
LA "BANDIERA" DELLA GREMLIN

Flag è attualmente in via di sviluppo e per ora non ci sono schermate che possiamo mostrarvi. Comunque, sembra già molto promettente.

Innanzitutto lo schema di gioco ha un semplice presupposto: bisogna rubare la bandiera del villaggio nemico. Questo implica considerazioni strategiche e storiche, visto che voi governate 50 abitanti differenti attraverso diverse epoche storiche, sviluppando la vostra potenza ed esperienza militare e commerciale.

Il gioco propone della grafica superba, con le costruzioni del villaggio che denotano chiaramente un cambiamento nello stile architettonico col susseguirsi delle ere. Sicuramente un progetto da tenere d'occhio - aspettatevi un futuro reportage di K.

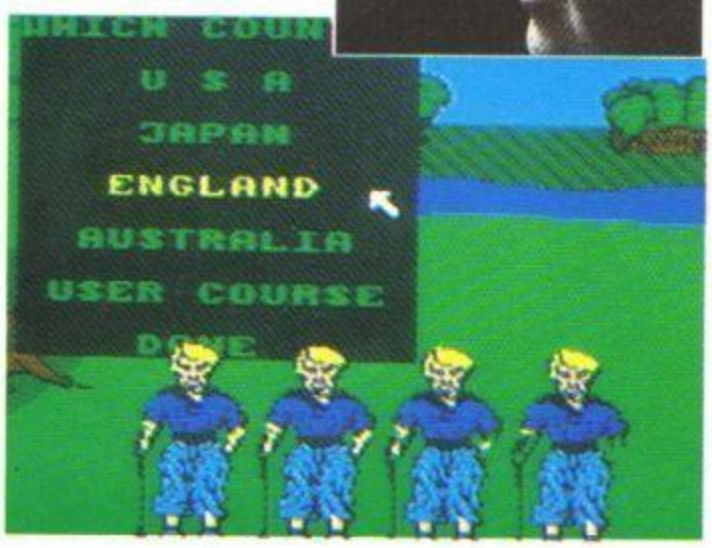
***Greg Norman's Power Golf* ha una riduzione tridimensionale dei percorsi della precisione di 2,5 cm (meno del diametro di una pallina da golf). Secondo la Gremlin il prodotto finito avrà anche aggiornamenti velocissimi delle schermate in 3D e differenti visuali per una "buona, completa visione del gioco". Stanno preparando il gioco, Chris Harvey, Scott Guest e Simon Blake, con grafica di Tim May...**



Il pezzo forte di *GNPG*: il potente designer dei percorsi - in questo modo non avrete soltanto 20 percorsi predefiniti ma anche la possibilità di progettarli.

"Se volete fare i programmatori, la perseveranza è la qualità più importante." Scott Guest

Chris Harvey: programmatore da sette anni, quando fece *Airwolf 64*. "Preferisco decisamente programmare per le console," afferma, "c'è già tutto - non devi scrivere le tue routine per ogni cosa. L'unico inconveniente con il NES e la ridotta quantità di tempo di accesso allo schermo."



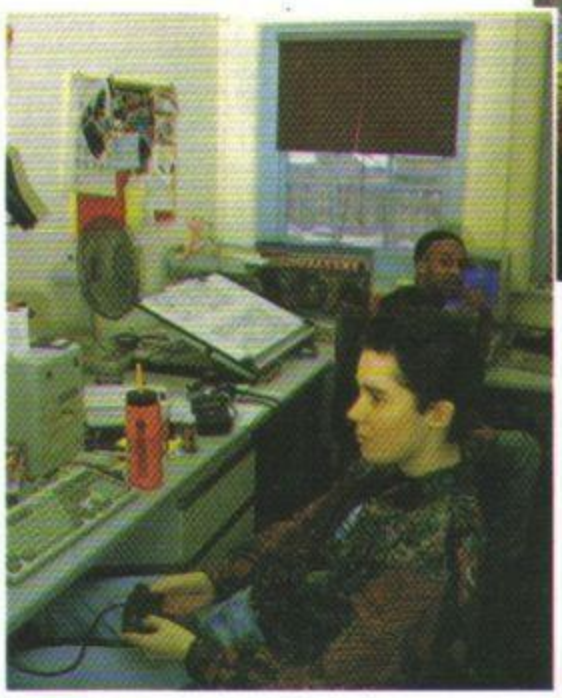
GNPG incorpora un'opzione multi-giocatore che consente di giocare in quattro. Ci sono più regole che nella maggior parte dei giochi, oltre a varie possibilità di interazione, avversari computerizzati intelligenti, e tre livelli di abilità.

http://www.oldgamesitalia.net/

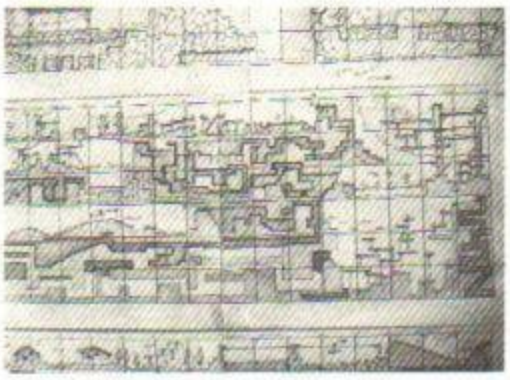
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alex (a destra) e Bernie (più a destra) alle prese con *Impossamole* per il PC Engine. Grazie alla loro abilità - e alle possibilità della macchina - questa conversione promette di essere qualcosa di speciale, anche perché la NEC ha adottato *Impossamole* come mascotte ufficiale del proprio software.



'Se avessi dei soldi da investire in una Software House inglese, l'investirei nella Gremlin.' Dichiarazione del capo di un'altra software house d'oltremanica che ha voluto mantenere l'anonimato!



Solo una parte della vasta mappa di Bernie per la versione PC Engine di *Impossamole*. Se riuscite a superare anche questa, siete dei duri...

Il sistema di sviluppo di Alex rende la creazione di un gioco per il NEC una formalità. O almeno quasi. "È semplicemente un grosso contenitore RAM" spiega, "Io scrivo il codice sorgente usando un word processor su un PC, lo compilo, e poi lo sbatto dentro al contenitore, che si comporta esattamente come una grossa cartuccia. Poi lo posso giocare sul PC Engine che ho davanti a me..."

Impossamole sul PC Engine. Scorrimento fluido, gioco bello e molto giocabile

Ha un bell'aspetto, grazie alle possibilità grafiche del PC Engine e alle capacità di disegnatore di Bernie: è *Impossamole*. Il PC Engine può utilizzare 512 colori su schermo, e *Impossamole* ne utilizza spesso 400.

UTOPIA GREMLINIANA

La Gremlin sta preparando un sofisticato gioco di governo-del-mondo, dal titolo provvisorio di *Utopia*. Il vostro scopo è creare la società ideale su un pianeta che si distingue per la presenza di basi di civiltà aliene in competizione con la vostra.

In questa battaglia per lo sviluppo di una società, potete manipolare qualsiasi fattore, dai tassi di natalità ai budget militari. A seconda della via che avete deciso di seguire, possono essere concepite diverse invenzioni, sorgere diversi conflitti, e si possono conseguire diversi risultati.

Ci sono molti servizi che potete avviare a beneficio della vostra popolazione, dalle fabbriche alle postazioni missilistiche e ai complessi sportivi. Durante il processo evolutivo, incontrerete sino a 10 differenti razze aliene, ognuna delle quali è più dura da sottomettere e richiede l'uso di una tecnologia più avanzata.

Notizie e foto del gioco e dei due programmatori Graham Ing e Robert Crack in un futuro numero di K.

La Gremlin sta anche preparando *Mindbender* - un prodotto precedentemente uscito per i 16-bit - per il Game Boy. La conversione proporrà oltre 120 schermi e sta tenendo occupati attualmente i tester della Gremlin - come si vede qui sopra. Il sistema di sviluppo della Gremlin per il Game Boy consente il passaggio istantaneo dalla programmazione al playtesting.

PIANO GREMLIN

Questi alcune delle prossime uscite della Gremlin:

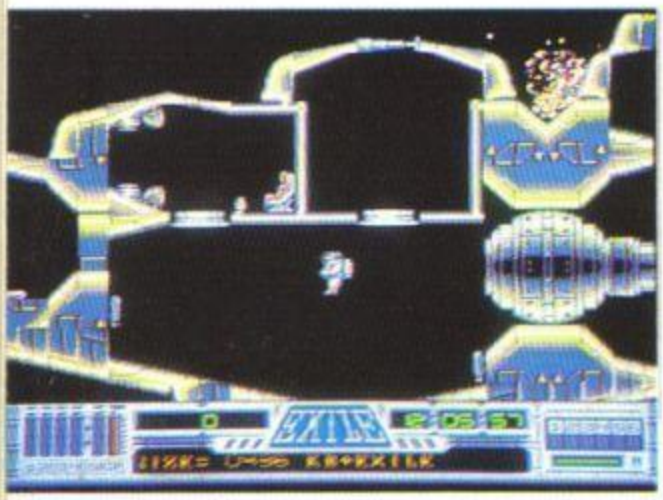
FOFT	IBM PC	MARZO
HEROQUEST	TUTTI I FORMATI	APRILE
SUZUKI	IBM PC	APRILE
FEDERATION QUEST 1	IBM PC	MAGGIO
TOYOTA GT RALLY	C64	MAGGIO
SWITCHBLADE 2	AMIGA/ST	MAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EXILIATI

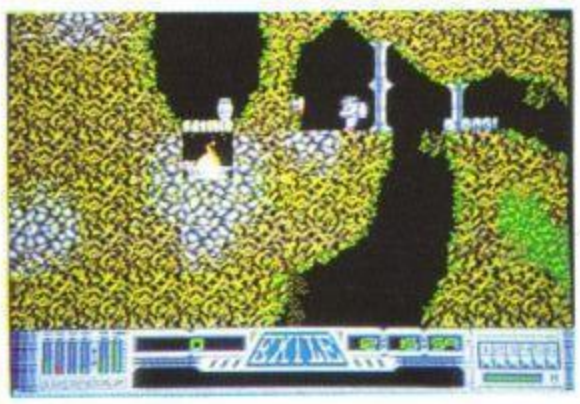
Recentemente l'AUDIOGENIC se ne è stata un po' in disparte, ma dietro le quinte l'attività era frenetica. K dà un'occhiata a due giochi di prossima pubblicazione.



L'inizio della missione, quando scoprite la carcassa abbandonata dell'astronave dei coloni. La grafica è stata ridisegnata poco prima della visita di K e alcuni blocchi di grafica non sono ancora allineati, ma saranno tutti al posto giusto quando *Exile* sarà in commercio.

Quei malefici birbanti causeranno dei problemi, ma alcuni avranno con sé oggetti utili che vi daranno in cambio di una rana da mangiare.

I piranha vi mangieranno vivo se cercate di nuotare in questa piscina, ma con l'aiuto di questa zattera potete attraversarla tranquillamente.



Uno dei primi rompicapo. C'è un boccaporto tra le fiamme, e naturalmente siete vulnerabili al fuoco! Per fortuna avete una fiasca vuota che può essere riempita con l'acqua di una piscina e poi lasciata sul boccaporto sopra il fuoco. Premendo il pulsante si apre il boccaporto e si fa cadere l'acqua sul fuoco, spegnendolo.

STRANIERO IN TERRA STRANIERA

Lontano nello spazio profondo, i coloni di un pianeta alieno hanno interrotto le trasmissioni con la Terra. C'è qualcosa che non va, ed essendo l'unico viaggiatore spaziale nel raggio di parecchi anni luce dal pianeta-colonia, tocca a voi scoprire cosa è successo. Comincia così la vostra avventura in *Exile*.

Con l'aiuto di un jetpack, dovete attraversare un labirinto di caverne. I comandi sono simili a quelli di *Asteroids*: rotazione e spinta. Lungo il cammino potete raccogliere delle armi per affrontare la pletora di xenomorfi e droidi che incontrerete.

"Hmmm", starete probabilmente pensando, "assomiglia a *Thrust*". E avete ragione! Ma la somiglianza non dovrebbe sorprendervi più di tanto, dato che Jeremy Smith, autore di *Thrust*, ha scritto il prototipo di *Exile* per C64, mentre Peter Irvin (responsabile di un eccellente gioco per BBC, *Starship Command*) lo ha aiutato a realizzare le versioni per Amiga e ST. Secondo Irvin hanno spesso circa 4 anni uomo per terminare il progetto.

Smith e Irvin hanno speso molto tempo a rifinire le routine di movimento del gioco - tutti gli oggetti e le creature hanno massa, inerzia, dinamica e anche galleggiabilità (per il comportamento sott'acqua) e si muovono in modo accurato nell'ambiente gravitazionale. Ad ogni modo, il gioco è molto di più di un semplice affare di rotazione, spinta e sparatutto (anche se ciò forma una sostanziale e divertente parte del gioco). Per progredire realmente bisogna risolvere rompicapo e portare a termine compiti precisi, con spessore e complessità tali da rendere il gioco più simile a un'avventura.

Le partite possono essere salvate - meno male visto che l'area di gioco è enorme: 25 schermi di larghezza per 32 di altezza! Irvin dice che gli ci sono volute circa sei ore per completare il gioco, pur conoscendo tutte le soluzioni dei rompicapo. *Exile* è uno di quei giochi che può anche non sembrare gran che dalle schermate ma che si gioca magnificamente.

L'azione è veloce e fluida, mentre i rompicapo conferiscono spessore alla formula base. È un gioco che merita successo - occhio agli scaffali del vostro rivenditore di fiducia.

SACCHEGGIATORI di RELITTI

Allarmi! Allarmi! La vostra navicella è attaccata da orde di ostili blob alieni. Questi animali al plasma si appiccicano allo scafo e lo erodono gradualmente. Una volta entrati all'interno della navicella distruggono tutto quello che incontrano - se il livello dei danni diventa troppo elevato la navicella esploderà (cosa non buona!).

Il computer della navicella rileva automaticamente che c'è qualcosa che non va e disgela uno dei tre uomini dell'equipaggio dallo stato di sospensione criogenica così che possa affrontare la minaccia.

Se siete lesti potete cercare di respingere l'attacco sul nascere armandovi di aspirapolvere spaziale, il quale può aspirare i blob alieni prima che si attacchino allo scafo della navicella. Se ciò non funziona potete indossare la tuta spaziale e uscire all'esterno della navicella, cercando di rimuovere i blob appiccicatisi allo scafo. Se invece riescono a erodere lo scafo e penetrare all'interno, dovrete rientrare nella navicella e distruggere gli alieni direttamente.

Per fortuna, non siete solo - avete a disposizione tre droidi, ciascuno dei quali può essere programmato e inviato in parti diverse della navicella e aiutarvi a ripulirla dagli alieni. Nel laboratorio potete costruire altri robot (fino a un massimo di 10), ma ci vuole del tempo.

Se l'energia del membro dell'equipaggio scende a zero, egli viene "assorbito" dagli alieni e diventa un gigantesco e indistruttibile blob, che rende le cose piuttosto difficili per il successivo membro dell'equipaggio. Per non parlare del terzo membro dell'equipaggio che ne deve affrontare ben due! *Wreckers* segna il ritorno della Denton Designs, famosa per aver scritto una delle primissime avventure a icone (*Shadowfire*) e alcuni sparatutto quali *Mutants*, e dovrebbe uscire per Amiga e ST più o meno in contemporanea con *Exile*.

Un robot in cammino verso la destinazione da voi programmata. I robot prenderanno la strada più breve per arrivare a destinazione e useranno anche gli ascensori gravitazionali come quelli in figura.

Sparando a così breve distanza dai blob siete più micidiali ma anche più vulnerabili.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA. Da questi blocchi bitorzoluti cadono sfere metalliche che rimbalzano dappertutto e si vanno ad aggiungere ai tanti problemi di Turry.

AMIGA. Il secondo cattivone di fine-mondo è veloce e letale. Zompetta a destra e a sinistra in cima allo schermo, scaricando massicci globi-laser e missili sul povero Turry, che si è fatto piccolo sul fondo dello schermo. Mi sa che è ora di scatenare le armi!

TURRICAN II

Il primo Turrican era frenetico divertimento ad alta fedeltà-arcade. Può il seguito della RAINBOW ARTS essere meglio?

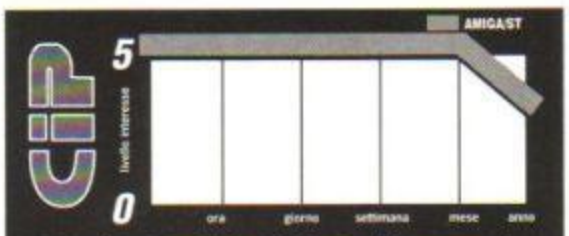
Il problema di essere un eroe è che tutti si aspettano che tu lo sia 24 ore su 24. Fai qualcosa di bello e coraggioso e invece di concederti il meritatissimo riposo sugli allori vieni invitato a salvare l'Universo punto e a capo.

Prendiamo Turrican, per esempio. Cinque anni fa ci ha salvati tutti dal terribile demone Morgul e ora gli si chiede di rifare tutto da capo, stavolta contro una canaglia di computer guerrafondaio con strane idee che gli frullano per i circuiti. Forse se vince lo lasceranno finalmente in pace. Certo che se fallisce sarà ridotto in pezzi.

Dunque in cosa consiste questa missione? Praticamente Turry deve scarrozzare in cinque pianeti pieni di piattaforme e promontori, il tutto diviso in 12 livelli. Durante il viaggio il nostro eroe deve distruggere la feccia aliena che incontra, per arrivare al confronto finale con un massiccio guardiano di fine-schermo. Dopo aver ucciso Sua Cattiveria, salterà su un'astronave per un viaggio pieno di pericoli, diretto al prossimo pianeta.

Turry inizia con una pistola a colpo singolo con cui spara a destra o a sinistra. Ma tenendo premuto il pulsante di fuoco si attiva un raggio a lunga gittata che può essere direzionato per tutti i 360 gradi possibili. Tenendo la leva verso il basso e premendo fuoco si sgancia una mina. Premendo la barra spaziatrice si producono due onde di fuoco che "ripuliscono" lo schermo, spazzando quel che trovano sul loro cammino - ma attenzione perché sono in numero limitato. Spingendo in giù e premendo spazio, Turry si trasforma in una palla roteante borchiata che impazza a destra e sinistra distruggendo tutto quel che gli si para davanti - è particolarmente utile per attraversare passaggi stretti.

Come per il primo *Turrican*, la trama potrebbe non risultare grande cosa, ma l'implementazione lo è di certo. Lo scorrimento è veloce e fluido, con un maestoso parallasse (si, ogni tanto anche sull'ST!). Anche gli effetti sonori sono buoni, con alcuni motivetti azzeccati ad accompagnare l'azione su schermo.



Penso che la CIP parli da sola. *Turrican II* è una meraviglia da vedere ed è ancora meglio da giocare. Credetemi: acquistatelo e il vostro dito non si staccherà dal grilletto per più di un mese.

K VOTO **898**

10 9 10 4 G QI A FK

AMIGA

Ecco qualcosa che vi sazierà a volontà. A parte il coloratissimo cielo sfumato e le voci campionate, i miglioramenti rispetto all'originale non sono immediatamente evidenti. Ma gli ottimi fondali parallattici sono ancora più fluidi, la sagacia degli alieni è maggiore, e la struttura di gioco è stata letteralmente tirata a lucido. Penso che i fan dell'originale abbiano già stabilito cosa fare; i nuovi arrivati invece dovrebbero mettersi in fondo alla fila.

K VOTO **899**

10 10 10 4 G QI A FK

ATARI ST

Incredibile! Anche se non è bello come per la versione Amiga, quello che la Rainbow Arts ha ottenuto dall'umile ST potrebbe essere considerato da molti impossibile! Boccheggiate di fronte ai fondali parallattici! Tremate davanti ai velocissimi attacchi alieni! Urlate per le dimensioni e la ferocia dei mostri di fine livello! Persino i motivetti sono grandi invece che striduli come di solito! Non penso ci siano abbastanza superlativi e punti esclamativi sulla mia tastiera per dire quanto è bello questo gioco. Senza nessun dubbio il migliore sparatutto per l'ST.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMSTRAD	L19500c	USCITO
C64	L19500c•25000d	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO

Sull'Amiga ci sono voci campionate che vi dicono quale bonus avete appena raccolto. Gli sprite sono grandi: hanno un bell'aspetto e si muovono con velocità e raziocinio spaventosi.

Ci sono un sacco di piccole grandi chicche grafiche. Le zampillanti cascate, i ponti di corda che si piegano sotto il vostro peso, le bolle d'aria emanate da alieni subacquei e il respiro "condensato" di Turry quando si trova nel mondo di ghiaccio sono solo alcuni esempi della meravigliosa attenzione prestata ai dettagli.

Ma tutta questa eccellenza tecnica non servirebbe a niente se giocare *Turrican II* fosse un bel mattone: cosa che non è affatto. Il gioco è straordinariamente giocabile, e anche se a volte diventa davvero difficile non è mai così duro da indurvi a mollare - caso mai vi fa venir voglia di fare un'altra partita.

La magia è tornata? Eccome!

ATARI ST. I blocchi segreti si scoprono solo con colpi casuali. Sparando ripetutamente sui blocchi scaturiranno i bonus. Raccoglieteli prima che volino via.

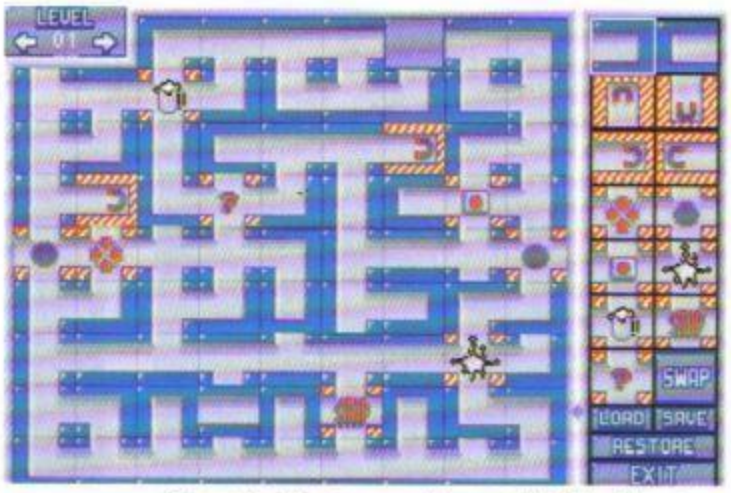
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TILT

La GENIAS inventa la Tilt-Mania!



Con questo editor si possono disegnare labirinti a picimento

Benvenuti nell'universo di Bally, una simpatica sferetta il cui principale divertimento è di passare da un labirinto all'altro, raccogliendo le lattine disseminate sulla sua strada.

Tuttavia il Personaggio Oscuro ha deciso di mettere i bastoni tra le ruote a Bally, posizionando ogni sorta di trabocchetti, come calamite, pozzi senza fondo, e altre trovate del genere. Non solo, ma il Malefico è riuscito anche a scomporre ogni labirinto in diverse tessere quadrate, e a mischiarle tra di loro.

A questo punto la pallina può essere aiutata solo da chi, pieno di ardimento e coraggio, la guiderà nel labirinto in modo da evitare le numerose trappole posizionate sulla sua strada e allo stesso tempo riuscirà a ricomporre il labirinto in modo da far arrivare Bally nel punto giusto.

Tilt è una sintesi tra due giochi completamente differenti tra loro: il tradizionale gioco "alla Pacman", dove una pallina rotola per un labirinto disseminato di insidie per raccogliere le lattine, e il mitico "spaccaquindici", in cui si possono spostare solo quattro tessere per volta, posizionandole nell'unico posto libero.

Nel ruolo della guida di Bally, il giocatore ha il duplice compito di spostare le tessere in modo da aprirle la strada fino all'uscita, sia di decidere il tragitto della pallina, che, una volta partita dall'entrata in alto a sinistra, deve evitare le buche, le calamite e possibilmente raccogliere i numerosi Bonus; questi ultimi possono variare dalla lattina rossa, che aumenta il tempo a disposizione, a quella viola, che regala una nuova pallina, o al boccale di birra, che "ubriaca" Bally per qualche decina di secondi e così via.

Inoltre si può giocare in due per volta, controllando uno la pallina e l'altro le tessere, in modo da rendere ancora più difficile la vita di Bally!

Ogni livello dei 50 già presenti sul disco di *Tilt* ha un grado diverso di difficoltà, legato al numero di trappole disseminate prima dell'ambito traguardo e al disegno del labirinto, e, per aumentare ulteriormente la longevità, è stato incluso un editor che permette di creare dei livelli personalizzati.

***Tilt* non è niente male, e il sistema di controllo, che può sembrare a prima vista complicato e macchinoso, in realtà è intuitivo e semplice da padroneggiare. Vi divertirete per due-tre settimane, specie se ci giocate con un amico, poi lo metterete tra i "buoni da giocare" ogni tanto.**

ACE RATING **799**

AMIGA

La grafica di *Tilt* è colorata e ben definita, ma niente di eccezionale, con qualche particolare simpatico come il segnapunti che entra nello schermo per aumentare le vite, mentre una simpatica musichetta accompagna le avventure di Bally.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	USCITO

altre versioni in sviluppo

Perdere la pallina è facile anche perché gli imprevisti che si trovano sul percorso sono numerosi.

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ SU "K"

TEL. 02/66.10.32.23

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF THE BEHOLDER

Per la SSI/US GOLD il "Dungeon Master" non serve per giocare con AD&D...

Per chi non lo sapesse il Dungeon Master è l'arbitro che tiene le fila delle avventure di Dungeons & Dragons, ma siamo sicuri che molti di voi alle parole Dungeon Master associeranno anche il famosissimo gioco per computer pubblicato dalla Mirrorsoft e realizzato dalla FTL. A questo punto sorge spontaneo domandarsi se queste due parole hanno in comune qualcosa di più delle semplici sillabe che le compongono. La risposta è presto detta: sì, e se guardate le foto di questa pagina vi renderete conto del perché.

Eye of the Beholder è il nuovo gioco della SSI che si ispira ai classici della letteratura di AD&D e ne utilizza le regole. La serie di libri a cui si riferisce è la saga dei "Forgotten Realms", recentemente pubblicata anche in Italia, e le regole a cui fa capo sono le nuove di AD&D 2nd Edition.

Lo schema di gioco però, si differisce enormemente dai suoi predecessori, poiché regala (e questo è l'unico termine con il quale ci si può riferire) una visione realistica in 3D dell'avanzare dei nostri eroi nei sotterranei di Waterdeep. La trama è abbastanza scontata: la città di Waterdeep è in pericolo. Qualcosa di malvagio si sta impadronendo dei sotteranei della città, e a quattro intrepidi avventurieri è stato commissionato il difficile compito di scoprirne le cause e di distruggere la fonte del male.

Tutte le classi dei personaggi e gli incantesimi che sicuramente qualcuno di voi ha utilizzato nelle partite al tavolo di AD&D sono fedelmente riprodotti nel gioco garantendo una assoluta somiglianza con il Gioco di Ruolo pubblicato dalla TSR.

La novità, come si diceva in precedenza, e la visuale che ci porta in prima persona attraverso i sotterranei della città. Novità se riferita ai giochi fin'ora pubblicati sotto il marchio SSI, perché per quel che riguarda questo tipo di visuale e di progettazione *Dungeon Master* e *Chaos Strikes Back* della FTL ne hanno fatto già largo uso. Questo non vuol dire che *Eye of the Beholder* pecchi in originalità, può essere considerato un capitolo diverso da quelli che abbiamo già visto nei due giochi pubblicati dalla Mirrorsoft, e anche se non riceverà certo il bollino K idea è sicuramente un gioco che verrà apprezzato dagli appassionati dei GdR e sicuramente anche da chi ha passato notti insonni cercando di risolvere *Dungeon Master*.

Il Kuo-Toa fa parte di una antica razza di uomini pesce che ora vivono nei sotterranei. Possono usufruire anche delle arti magiche per attaccare il gruppo.

Ecco uno degli esseri più odiati da ogni giocatore di AD&D, un coboldo.

Il menu dei singoli personaggi permette di posizionare gli oggetti trovati nei sotterranei pressoché ovunque. C'è posto anche per gli anelli magici.

Un ragno gigante dei sotterranei successivi al terzo livello. Non è difficile da sconfiggere, ma se un suo morso dovesse avvelenare uno dei vostri eroi le cose potrebbero mettersi male.

***Eye of the Beholder* appassiona immediatamente. Trovarsi con alle spalle una frana che ci impedisce di ritornare sui nostri passi e sapendo che avanzando ci aspettano mostri ed enigmi di ogni genere, crea la perfetta atmosfera. Sicuramente in pochi resisteranno al piacere di risolvere i rompicapo e di scendere nelle più oscure profondità di Waterdeep per debellare il male che vi si annida, e farlo vi impegnerà per parecchio tempo.**

K VOTO **915**

IBM-PC

Grafica fantastica, sonoro d'atmosfera (se si possedono le adeguate schede sonore) e moltissimi mostri ed enigmi da incontrare. Per i possessori di Pc che aspettavano l'avvento di *Dungeon Master* possono godersi questo surrogato che per certi versi va al di là del gioco a cui si ispira in termini strutturali. D'accordo l'idea non è originale, ma il gioco è fantastico!

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	N.C.	IMMINENTE
PC	L69000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW DANCER

Un uomo ed il suo cane su MEGADRIVE contro il resto del mondo...

A.D 1997, New York City. Sconfitto il malvagio impero criminale, Neo Zeed Shinobi, non ha più dato notizia di sé. La sua abilità di combattimento ninja sembra inutile in un mondo ora pacifico. Ma una nuova minaccia è portata all'improvviso da un mostro a forma di rettile che vive guidato solo dal suo crudele istinto. Il mostro colossale si muove lentamente ma inesorabilmente, ed i suoi attacchi non conoscono sosta. Le vittime così fortunate che riescono a sopravvivere diventano "ostaggi". Ondate di panico dilaniano le strade.

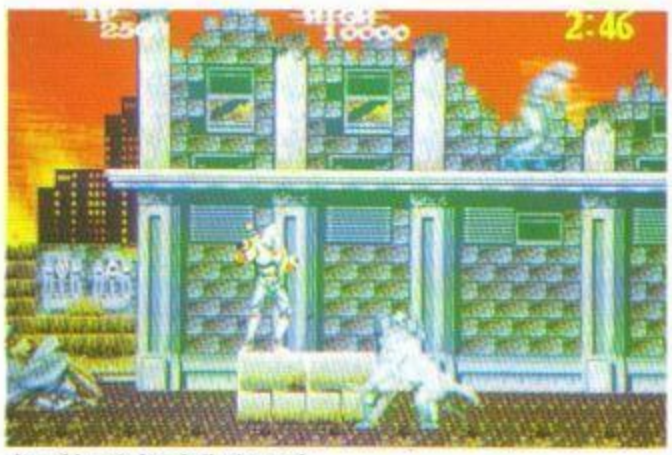
Oh, no! Il cane ninja ha perso i suoi poteri...

L'unica speranza è nuovamente Shinobi, il Ninja delle ombre. Le sue armi sono segretezza e rapidità: gli unici alleati su cui può contare quando fronteggia una forza superiore. Affidandosi alle armi e alle magie ninja ed assistito dal suo fedele cane, Shinobi torna in azione. Riuscirà il nostro eroe...

Shadow Dancer - The secret of Shinobi è l'ultimo coin-op Sega in ordine di tempo a essere stato convertito per Megadrive. Il giocatore controlla un agile ninja in un viaggio difficoltoso attraverso numerosi schermi che rappresentano le strade della Grande Mela. La missione consiste nel salvare i poveri ostaggi prigionieri del misterioso rettile criminale. Lungo la strada si incontrano guerrieri mascherati armati con coltelli e lance, guardie di pubblica sicurezza munite di armi da fuoco e scagnozzi dai capelli lunghi che combattono con due mortali scudi.

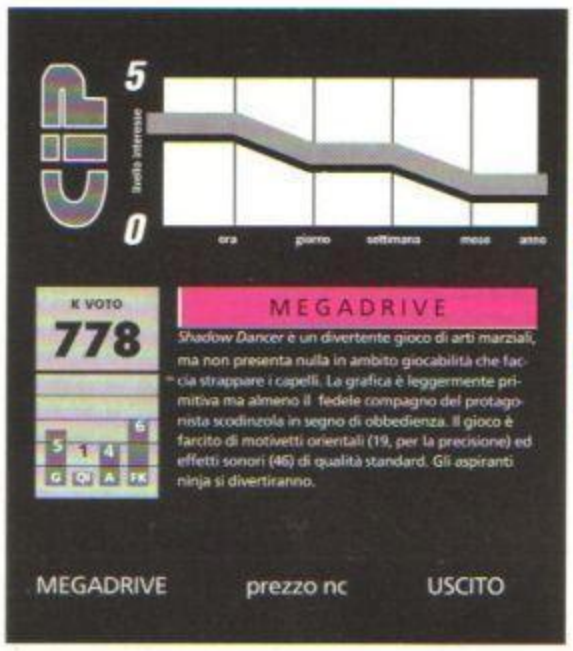
Shinobi può inginocchiarsi, saltare, attaccare con la spada o le shuriken, o gettare un incantesimo Ninjutsu capace di spazzare via tutto quanto si trova sullo schermo. Tenendo il bottone d'attacco premuto si ordina al cane ninja di assaltare il nemico più vicino. Questa tattica è molto utile quando si deve fare sloggiare i nemici dai nascondigli in cui spesso si rifugiano. Se il cane viene colpito non muore ma si trasforma in un innocente cagnetto.

Quando ha ucciso tutti gli avversari che si trovano sullo schermo, Shinobi viene ricompensato con la liberazione degli ostaggi, da una manciata di bonus e da un mostro di fine livello particolarmente duro. Ho solo una domanda: perché alla Sega hanno deciso di ambientare questo gioco a New York nel 1997? È forse un tributo al famoso film di John Carpenter *1997 - Fuga da New York*?



Non chiamate botolo il mio cane!

Ecco a voi... il cattivone di fine livello.



Sword of Soan per Megadrive.

Sword of Sodan per Megadrive.

INIZIATIVA DELLA INNERPRISE

La Electronic Arts ha convertito per Megadrive due celebri giochi per Amiga della compagnia di software americana Innerprise.

***Sword of Sodan* è un gioco taglia & affetta con sprite notevolmente grandi. Il giocatore è nei panni di Shardon o Brodan, compagni delle leggendario guerriero Sodan. Lo scopo del gioco è liberare il regno meridionale dalle grinfie del malvagio mago Zoras (un po' come liberare il Mezzogiorno da Andreotti).**

Il sentiero è costellato di trappole, bloccato da nemici armati di spada e interrotto da fiumi di lava. Pozioni magiche regalano vite extra, spade fiammeggianti, scudi magici e altri vantaggi sovrannaturali. Sette livelli differenti garantiscono sfide sempre diverse, dal ponte dei trabocchetti al cimitero degli zombi. "La caratteristica principale di *Sword of Sodan* è il realistico sistema di combattimento, arricchito con secchiate di sangue", affermano alla EA.

Nel frattempo, gli amanti degli sparatutto dovrebbero provare *Battle Squadron*. "Questa conversione del megasuccesso per Amiga è caratterizzata dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente, da grafica di qualità arcade e da una vasta gamma di avversari: navi camaleonte, Cyberserpenti mutanti e feroci Nitrogunner" dice la EA.

La missione: spazzare via dal pianeta Terrania le forze aeree e terrestri degli alieni Barrax, liberando nel frattempo i comandanti alleati caduti prigionieri del nemico, Bergin e Mayers. Le armi possono essere migliorate o cambiate raccogliendo munizioni abbandonate dalle navi Barrax distrutte. Le Nova blast bomb sono smart bomb dall'effetto devastante e devono essere utilizzate solo in momenti critici. Rob Hubbard è l'autore della colonna sonora per la versione Megadrive.

***Battle Squadron* e *Sword of Sodan* sono appena stati pubblicati per Megadrive. Il primo lo recensiamo questo mese e prossimamente non mancheremo di dare un'occhiata anche al secondo.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75

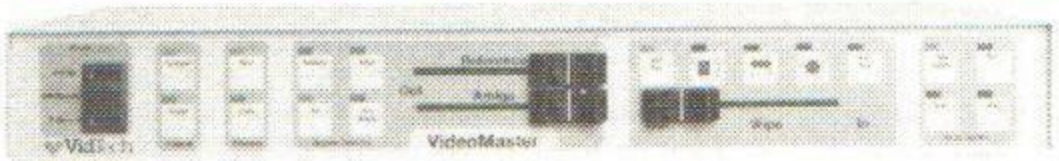
NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI tel0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h tel0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5

ORDINA SUBITO! → **UFFICIO SPEDIZIONI** tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONI ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

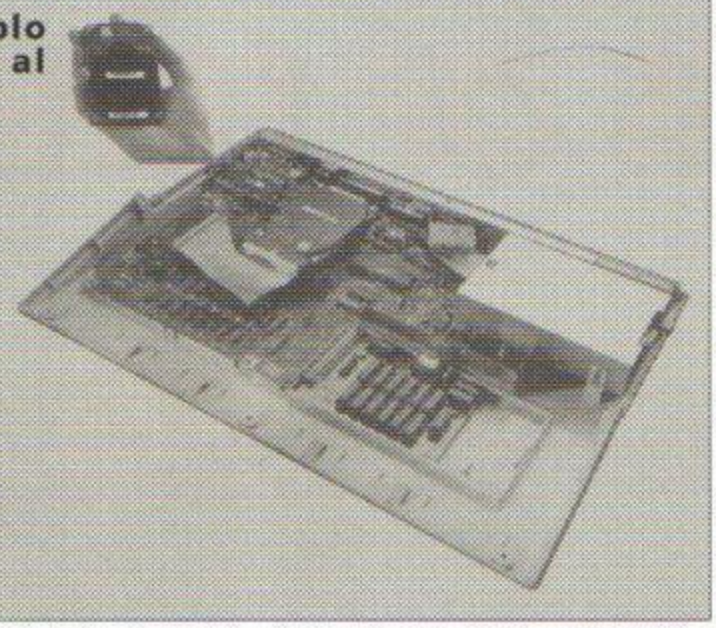


VIDEOMASTER

Il più straordinario Genlock professionale per tutti gli amiga, Qualità Broadcast, S-VHS (luminanza cominanza separati) già in console effetti video.

- NOVITA' MONDIALE - NOVITA' MONDIALE - NOVITA' MONDIALE

Probabilmente il più piccolo HARDDISK da 20 MB al mondo!!!
Si inserisce all'interno del AMIGA 500
Alta velocità 20 MB drive
Formattato per amiga DOS
Autoboot sotto Kickstart 1.3
Autoparking
Compatibile con Adspeed accelerator
Semplice installazione
TUTTO QUESTO AD UN PREZZO ANCORA PIU' PICCOLO!!!
MENO DI UN MILIONE



C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L.800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L;700 CAD.

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.

DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

NOVITÀ

PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• 386-sx power card l. 1.150.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

CONFEZIONE 200 ETICHETTE PER FLOPPY DISK, COLORATE APPOSITAMENTE STUDIATE PER DISCHI 3 1/2 CON UN SPECIALE COLLANTE CHE NON DANNEGGIA I DISCHETTI.

L. 19.000

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.
Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.
Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.
Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.

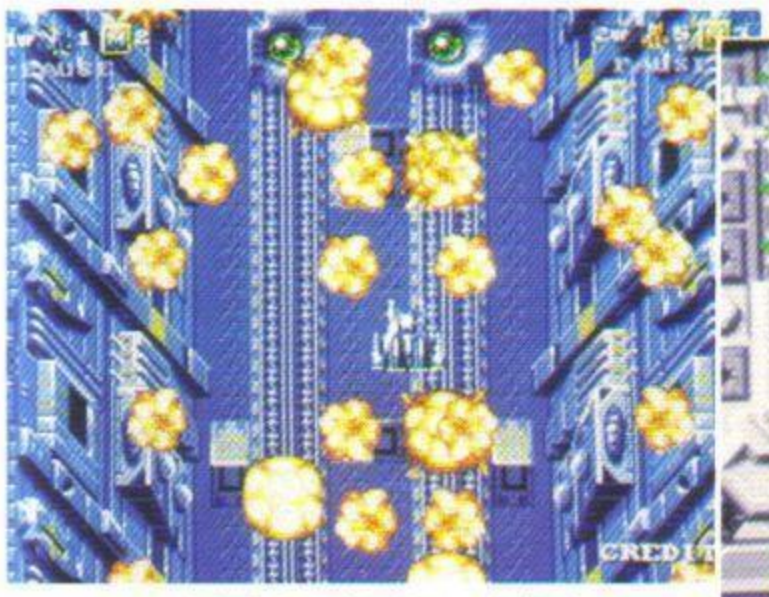
L. 399.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La smart bomb elimina tutti i nemici presenti sullo schermo ma, attenti!, alcuni alieni riescono a sopravvivere anche a un colpo diretto.

Il laser multiplo in azione: probabilmente l'arma migliore tra quelle a disposizione. Un potenziamento particolare permette di ampliare ulteriormente il suo campo di tiro.

Tutta la storia dei videogiochi può testimoniare che le due caratteristiche di uno sparatutto vincente sono spesso la possibilità di giocare insieme a un amico e quella di potenziare il proprio mezzo durante il gioco. Mettere alla prova la propria bravura con quella dell'alleato/concorrente è molto più divertente rispetto a una guerra condotta in solitario.

BATTLE SQUADRON

La ELECTRONIC ARTS, meglio nota per i suoi giochi di simulazione, si è gettata a testa bassa nell'arena degli sparatutto. Vediamo come è andata...

In *Battle Squadron* la missione del giocatore è il salvataggio di due eroi rimasti intrappolati oltre le linee nemiche prima che i crudeli nemici, esperti in torture, riescano ad ottenere da loro preziose informazioni.

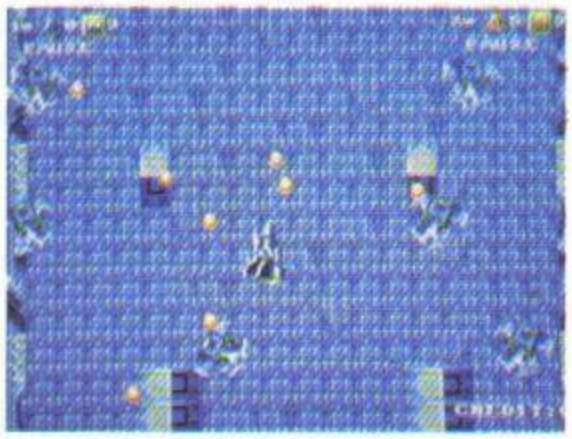
Prima che il tentativo di salvataggio vero e proprio possa avere inizio occorre eliminare una grande quantità di nemici. Lanciato a bassa quota sul pianeta Terrania, il giocatore deve riuscire a decimare le forze aeree del malvagio impero mentre contemporaneamente deve radere al suolo tutte le installazioni militari che appaiono nei suoi mirini.

Il pianeta scorre verticalmente sotto la navetta da combattimento, secondo la migliore tradizione di questo genere di giochi. Durante i primi secondi della partita è necessario fare appello a tutte le proprie abilità di pilota se si desidera sopravvivere all'assalto iniziale. Dopo un paio di schermi, ecco arrivare un'astronave nemica armata di cannoni a fuoco rapido. La sua distruzione fa apparire sullo schermo il primo potenziamento. Il colore del rettangolo fluttuante nel momento in cui viene raccolto determina la variazione dei sistemi d'arma della navetta: razzi, laser che sparano in direzioni multiple e mortali raggi di energia verde.

Il giocatore può raccogliere anche alcune *smart bomb*. Queste armi, quando vengono attivate, riempiono lo schermo con una tempesta di nuclei energetici a forma di pop corn che annientano ogni opposizione. Al contrario di altri giochi dove le smart bomb vengono quasi regalate, in *Battle Squadron* bisogna lottare duramente per conquistarle.

Completato uno schermo di azione sulla superficie del pianeta, la navicella si tuffa nel mondo sotterraneo. In alcuni tratti del percorso grosse colonie di coralli spaziali fluttuano per lo schermo nascondendo le installazioni nemiche. Sembra che l'unica ragione per la quale questi oggetti sono stati inclusi sia complicare la vita al giocatore. La cosa è però poco realistica, perché il vero pilota della navetta non avrebbe problemi a vedere sotto di essi.

In conclusione, un gioco frenetico, semplice, ricco di azione e con un'eccellente opportunità di gioco di squadra.



Un momento di respiro dall'offensiva dei caccia nemici. Può non sembrare una situazione totalmente pacifica, ma è il massimo di tranquillità che potrete trovare in questo gioco.

I tradizionali guardiani di fine livello sono molto pericolosi: sparano missili teleguidati e richiedono numerosi colpi per essere distrutti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICKEY MOUSE

Topolino si lancia al salvataggio della sua Minnie

Mickey Mouse, uno dei più divertenti giochi per Sega Master System in circolazione, garantisce IUR.

Ragazzi, qui in redazione hanno deciso di farmi impazzire! Dopo avermi fatto divertire, mio malgrado, con *Duck Tales*, mi hanno detto: "Ti è piaciuto Paperone? Allora adesso prova con Topolino!"

Non è leale far rotolare per terra dalle risate una persona che ha raggiunto la mia veneranda età: prima di cominciare una partita vera e propria mi sono gustato tutte le buffissime espressioni che sfoggia il nostro eroe nelle varie situazioni di pericolo!

La vicenda poi è quanto mai impegnativa: la strega cattiva Mizarabel ha rapito la dolce compagna di Topolino, la bellissima (si fa per dire) Minnie, per cui il nostro intraprendente roditore parte dalla pacifica città di Vera (ma non era Topolinia?!) alla volta dell'infido Castello delle Illusioni.

Il castello, l'avrete già subodorato, è "semplicemente" un insieme di labirinti intricatissimi che bisogna memorizzare alla perfezione, come in tutti i videogiochi di questo genere (*Super Mario Bros* docet), per riuscire a superarli indenni e raggiungere la fine del gioco.

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di gemme per barattarle con la nostra amata, ma non sappiamo se Mizarabel si accontenterà di così poco...

La difficoltà del gioco consiste anche nel fatto che Mickey Mouse è piuttosto indifeso, visto che normalmente può soltanto correre e saltare; qua e là trova qualche oggetto da prendere e rifilare sul capoccione di qualche avversario, ma spesso se si sbaglia la mira si può dare l'addio al topino con cui stiamo giocando.

Poi, bisogna fare i conti con due fattori ormai tipici di questo genere: il tempo limitato a nostra disposizione e la vitalità (power) del nostro omino, che in effetti è una nota positiva perché è reintegrabile e quindi in pratica allunga la nostra vita.

Dei Boss di fine livello è meglio non parlare perché sono "leggermente" difficili, ma chi ha già giocato a *Wonder Boy III* non avrà troppi problemi.

Comunque se continuiamo di questo passo andrà a finire che oltre a "buttare" ore in sala giochi trascorrerò anche molte notti insonni a giocare sulle console: ma vi pare vita questa?!

SOFTMAIL
Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers
SOFT MAIL
NOVITA' Bridge player 2150 (Amiga, IBM)
Camton (Amiga 1mb)
Clue books Larry's Story, QFC III, Sim City
Copritastiera Amiga 3000
Dragons Lair II: Timewarp (Amiga, IBM)
Hero's Quest II (IBM)
Long lance (Strategico per Amiga)
Paperino e l'alfabeto (Amiga, C64, IBM)
Ultima VI (C64, IBM)
PRODUCTIVITY AdLib & Soundblaster schede musicali IBM
A-Sound 2.0 (Amiga)
Beckertools & Icondraw per Windows 3 (IBM)
Can Do Pro pak vol. 1 (Amiga)
Page Stream 2.1 (Amiga compatibile DOS2)
Quarterback Tools (Amiga)
The Animation Studio (Amiga, IBM)
Video Tools (Amiga)
Vidi (Framegrabber per Amiga, IBM, ST)
SIMULATORI & STRATEGICI
Air Traffic Pilot (IBM)
Aircraft & Scenery Designer (IBM: rich, FS 4.0)
Advanced Dungeon&Dragons: tutti i titoli
F16 Falcon V3 (IBM)
MAXX JOKE & Pedals (Amiga, IBM)
Red Baron (IBM VGA)
Scenery disk #12 (IBM: rich, Flight simulator)
Wing commander/Secret missions (IBM VGA)
War game construction set (Amiga)
Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como
Vieni a trovarci alla mostra/mercato Abacus a Milano dal 9 al 13 Maggio Pad. 28/III Stand 87

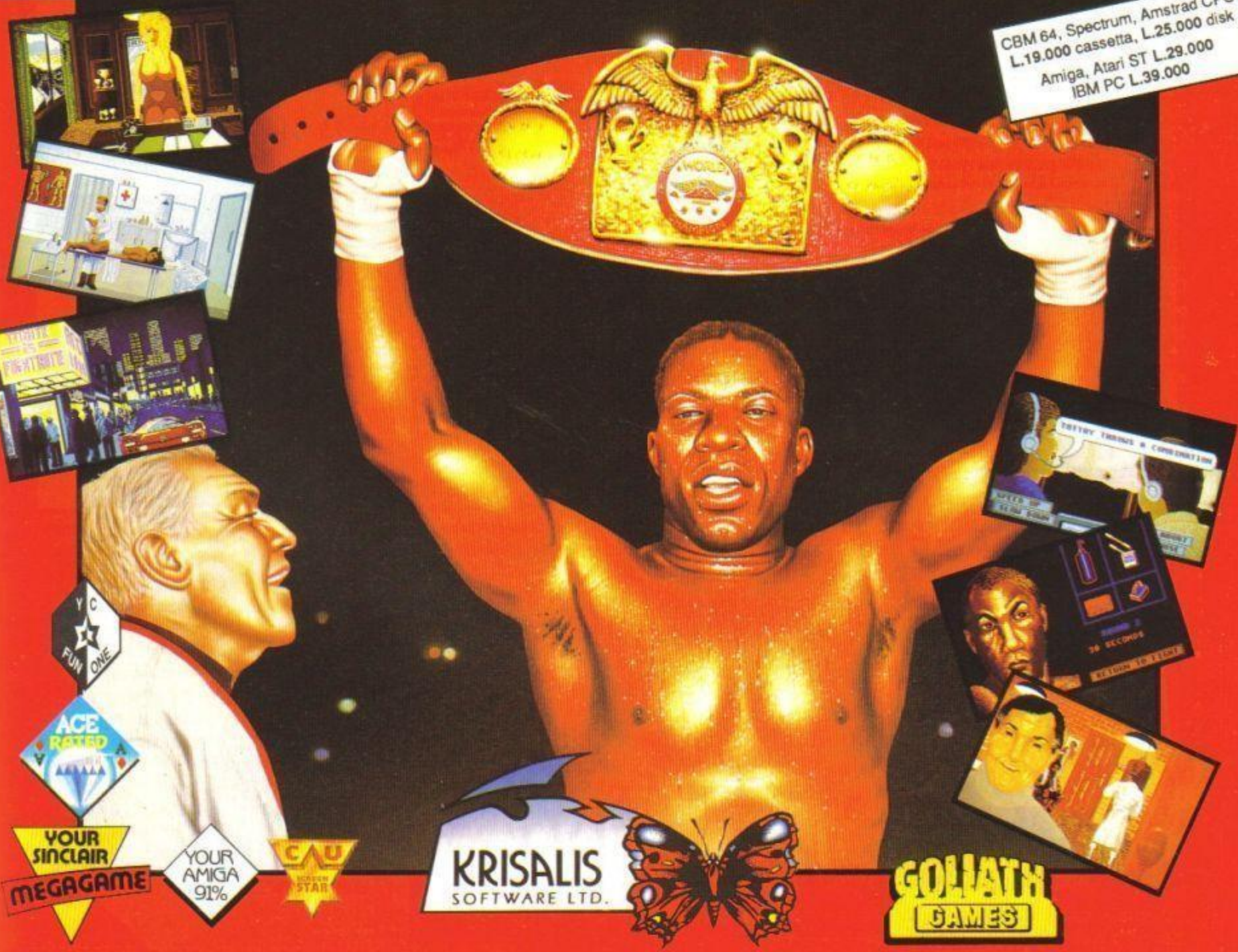
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER



Con World Championship Boxing Manager, puoi utilizzare fino a 5 pugili. Devi usare tutta la tua capacità manageriale contro l'intelligenza artificiale del computer, il quale controlla 17 manager che a loro volta hanno sotto controllo 100 pugili.

Attenzione: le aspirazioni dei tuoi pugili sono molto alte, dovrai utilizzare le tue capacità di negoziatore per procurare incontri con pugili classificati, e quindi incrementare la classifica mondiale dei tuoi combattenti e metterli sulla strada per diventare campioni del mondo.

Pericoloso, nuovo e ben presentato. Mandane una copia a Tyson: imparerà 2 o 3 cosette!!! *Your Commodore. Valutazione 90%*

Ci sono molte cose che potrei dire al riguardo. Potrei spiegare tutti i misteri del gioco. Ma scoprire tutte le piccole complessità in esso fa parte del divertimento. Un prodotto incredibile!!! *Commodore user Amiga. Valutazione 90%*

Non c'è molto altro da dire, se non che questo è uno dei migliori giochi di strategia. Se finora hai pensato che i giochi di sport manageriale non fanno per te, ripensaci!!! *Ace. Valutazione 955*

Non vi sono mosse irreali. Niente risposte stupide o attacchi impossibili. Tutto è ben costruito e mostrato. *Your Sinclair. Valutazione 91%*

W.C.B.M. ti porta attraverso colpi bassi, alti, occhi pesti... Se ti piacciono i giochi manageriali te ne innamorerai. *Your Amiga. Valutazione 91%*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIOLAND
(Super Mario Bros IV)

Mario ritorna più arzillo che mai nella quarta puntata della famosa serie NINTENDO. Vale la pena di comprare il Famicom per giocarci?

Il nuovo gioco della serie *Super Mario* fa il suo debutto sul Super Famicon. Dopo *Super Mario Bros I, II* e *III*, ecco la *IV* parte. È valsa veramente la pena produrre questo nuovo gioco o alla Nintendo iniziano a soffrire della sindrome di *Rocky*?

L'azione è ambientata nella Super Marioland, un mondo bidimensionale la cui mappa assomiglia "casualmente" a una mappa in 2D a scorrimento orizzontale e verticale. Mario deve completare 100 missioni prima di poter liberare la Principessa Wendy da una malvagia lucertola. Ogni missione si svolge in un sotto-livello, al quale si accede per mezzo di uno dei trasportatori che costellano Super Marioland. Basta guidare Mario su uno di questi per essere immediatamente catapultati, tra fuoco e fiamme, in un mondo a scorrimento dove l'obbiettivo è raggiungere l'altra estremità.

Sembra facile, vero? Forse, ma prima occorre fare i conti con un grande numero di ostacoli e piattaforme, messi lì apposta per rendere il percorso "interessante". Completato il sotto-livello, Mario ritorna alla mappa principale. La geografia di questa ultima viene ogni volta leggermente alterata: nuovi passaggi vengono rivelati, permettendo a Mario di approfondire le proprie esplorazioni.

Volare, forse cantare... Viaggiando nella Terra di Mario incontrerete ogni tipo di mezzo di trasporto, anche piattaforme volanti come questa!

All'assalto, miei prodi! Con un cucciolo di lucertola come cavalcatura non è difficile liberarsi da quegli insetti: la sua lingua appiccicosa serve proprio a questo.

Dopo avere completato un castello o una casa stregata sulla mappa di Super Marioland, il giocatore ha la possibilità di salvare in RAM la posizione raggiunta nella cartuccia alimentata a batterie. Quando il giocatore decide di giocare nuovamente, la schermata dei titoli mostrerà il numero di missioni completate fino a quel punto. Portare in giro con sé una cartuccia di *Super Marioland* su cui si è salvata una partita eccelsa equivale a sfoggiare una medaglia!

Molte cose possono essere raccolte durante il percorso e molte di esse aumentano il repertorio delle abilità di Mario: un mantello gli permette di volare, mentre una stella gli regala l'invulnerabilità temporanea. Le cose migliori da raccogliere sono i blocchi che racchiudono uova. Basta colpirne uno perché esso si schiuda dando vita a un dinosauro bipede pronto per essere cavalcato. Il pulsante di fuoco controlla la lingua del lucertolone, un'ottima arma contro una vasta gamma di sprite.

È un grande gioco. La struttura della mappa è un gradino sopra ai giochi a piattaforme più tradizionali e aggiunge al programma un fattore di giocabilità sconosciuto ai fratelli che lo hanno preceduto. Sono evidenti l'amore e la cura per i particolari che sono stati spesi nel realizzare quello che, senza eccessi, può essere definito lo stato dell'arte tra i programmi dedicati al divertimento.

Nel complesso, *Super Marioland* è la migliore ragione del mondo per comprarsi un Super Famicon. Sebbene il numero di fogli da centomila ai quali è necessario dire addio non sia indifferente, una cartuccia come questa in regalo ricompensa ampiamente del successivo vuoto affettivo. Non mancate di darci almeno un'occhiata!

Non basta essere agili, bisogna anche usare la testa.

Il mondo sotterraneo. L'effetto eco sulle cupe pareti è eccellente.

http://www.oldgamesitalia.net/

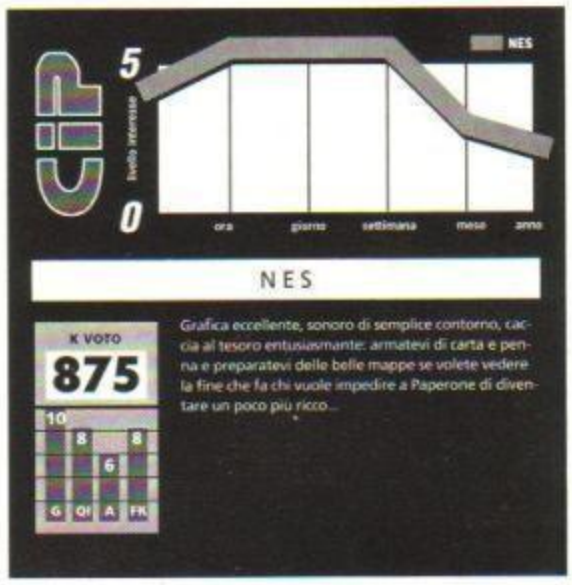
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUCK TALES

I paperi più amati del mondo protagonisti anche sul NES

Paperone sulla Luna: dove non andrebbe per diventare un po' più ricco?



Strano questo gioco, non appartiene al genere che preferisco, eppure c'è qualcosa che mi tiene attaccato al video... sarà il fascino di Disney... o forse sarà anche quella scritta "sinistra" che ho visto sulla scatola: CAPCOM, marchio che evoca sempre giochi belli e difficili.

DUCK TALES è sicuramente accattivante quanto a grafica (sembra quasi di vedere un cartone animato) e presenta quella difficoltà tipica dei videogiochi alla *Mario Bros*, cioè il movimento particolare del personaggio che comandiamo.

Questa difficoltà per fortuna scompare quasi del tutto una volta che ci si è impadroniti della tecnica particolare del "Pogo-salto", che permette di spiccare balzi più alti del normale, di scoprire tesori altrimenti inespugnabili e soprattutto di eliminare tutti gli avversari, tranne qualche eccezione, semplicemente saltando sulla loro testa.

Ma veniamo alla trama dell'avventura del ricchissimo Uncle Scrooge, da noi conosciuto come Zio Paperone: l'avarastro questa volta ci coinvolge direttamente in cinque spedizioni tra le più folli mai tentate dall'uomo, naturalmente per il solo gusto di arraffare nuovi tesori nascosti.

Con molta disinvoltura passeremo quindi dalla giungla Amazzonica, in mezzo a scimmie, serpenti, piante carnivore e uccellacci vari, alle miniere sotterranee dell'Africa, tra lumaconi e pipistrelli; da un castello della misteriosa Transilvania alle nevi eterne dell'Himalaya, per finire su un UFO atterrato sulla superficie lunare.

La nostra "passeggiata" può iniziare in qualsiasi punto, ma in una partita non si può ripetere un'avventura già completata, anche perché c'è un limite di tempo, scaduto il quale si perde una vita.

Lungo la strada che conduce ai tesori nascosti (ognuno vale la bellezza di un milione di dollari!) possiamo "raccattare" anche qualche "pietruzza" del valore di poche migliaia di dollari, nonché cibarie che reintegrano le nostre forze: abbiamo a disposizione tre vite (e alcune altre extra sono disseminate negli anfratti più nascosti), ma per fortuna ne perdiamo una solo quando subiamo tanti colpi da arrivare a quota zero di "vitalità", oppure quando cadiamo in un burrone.

Zio Paperone è assistito nella sua impresa dai nipotini Qui, Quo, Qua e Gaia, che gli forniscono preziosi suggerimenti se sbaglia strada, da Jet Mc Quack, che gli permette di depositare al sicuro nella sala controllo di Duckburg il gruzzolo raccolto, e da altri personaggi minori.

Una volta raccolti tutti e cinque i tesori nascosti il nostro eroe pennuto dovrà misurarsi con il Boss dei cattivi, ma per arrivare a questo punto ci vorrà un po' di tempo... e bisogna imparare bene a utilizzare il salto-Pogo: per iniziarlo bisogna schiacciare entrambi i pulsanti e il comando direzionale verso il basso, mentre per continuarlo basta tenere premuto il tasto "B".

Non so voi, ma io ho trovato quello che mi serviva sulla Luna: il "Formaggio Verde dell'Eterna Giovinezza", ragion per cui ora vado a farmi uno spuntino...

Paperone alle prese con un ragno cresciutello.

AMERICAN'S GAMES

YES, IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE

ATARI LYNX L. 169.000
ATARI 7800 L. 149.000
SOUND BLASTER L. 379.000
EXPANSION 4MEGA AMIGA L. 690.000
EXTERNAL DRIVE ST/AMIGA L. 189.000

SOFTWARE LOW COST
MS DOS - AMIGA - ST - C64
ALL CARTRIGES FOR
NINTENDO - ATARI -SEGA

A NICE GIFT FOR ORDER MORE L. 100.000

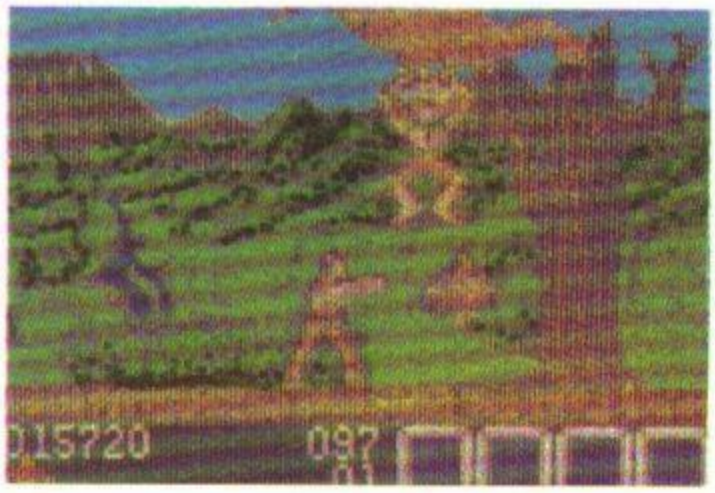
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RYGAR



Rygar su Lynx

Se Xenophobe era un coin-op del 1987, che dire di Rygar, che risale al 1986?

In questo caso si può solo congratularsi con coloro che possiedono un Lynx per la loro fortuna, perché questo prodotto della Tecmo era uno dei migliori giochi dell'epoca, tanto da potersi definire un classico.

La pomposa schermata iniziale ci ricorda il ruolo che dobbiamo assumere in questo videogioco: saremo nientemeno che il "leggendario guerriero Rygar", l'aspirante nuovo dominatore della Terra, armato di una strana arma a "yo-yo".

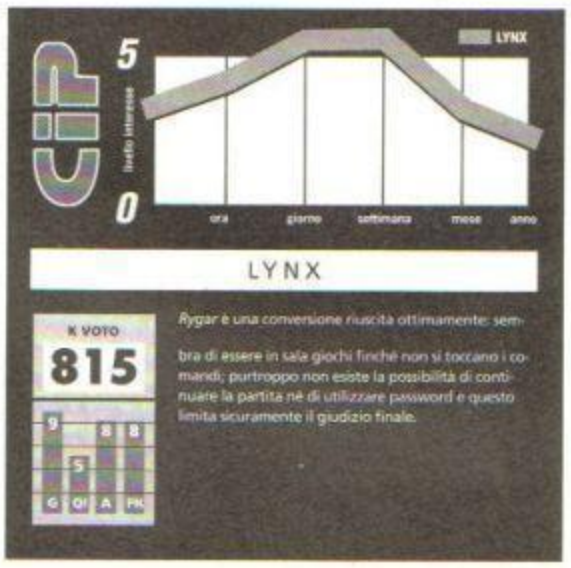
Ma non sarà un'impresa facile conquistare il potere: oltre a una miriade di strane creature che sbucano dal nulla, dal sottosuolo o che ci piombano sulla testa dal cielo o che più semplicemente ci "caricano" da terra, dobbiamo fare i conti anche col tempo, il cui termine non causa la dipartita immediata del nostro eroe, ma fa comparire una gigantesca testa di mostro che occupa quasi tutto lo schermo, lasciando poche possibilità di scampo a Rygar.

Per fortuna lungo la via possiamo trovare degli idoli di pietra che celano preziosi segreti, quali secondi supplementari ed armi più potenti; a proposito di queste ultime, qui notiamo la prima differenza rispetto al coin-op: sullo schermo ci sono quattro caselline per raccogliere le armi supplementari invece che cinque!

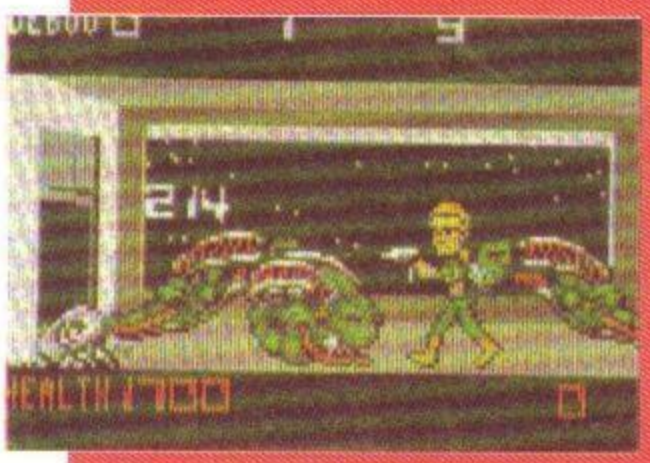
Anche nel gioco ci sono alcune piccole differenze, ma non tolgono il gusto di giocare ad una conversione molto ben riuscita; semmai il problema è abituarsi a fare certe acrobazie necessarie per superare alcune fasi di gioco con la pulsantiera del Lynx.

E' il caso proprio del succitato "testone", che teoricamente potrebbe essere evitato saltandogli sopra, così come gli avversari possono essere storditi per qualche attimo grazie alla medesima tecnica, di cui è preferibile non abusare.

Non aspettavi però che vi dica come finisce il gioco: posso solo rammentarvi che il coin-op era un end-game costituito da 27 round, per cui la durata del divertimento è garantita.



XENOPHOBE



Xenophobe su Lynx

Dagli all'alieno: dal coin-op Bally al portatile Atari, la missione non cambia

Xenophobe fa parte della schiera di videogiochi strampalati e molto particolari, studiati appositamente dalla Bally per i mobili a più giocatori delle sale giochi: il gioco in sé non è niente di particolare, ma diventa coinvolgente se viene giocato da più persone contemporaneamente.

Anche con questa versione per il Lynx si può giocare in compagnia, con un limite di quattro partecipanti, che possono scegliere quale personaggio adottare tra otto possibilità; esiste anche l'opportunità, per un solo giocatore, di passare dall'altra parte della barricata, diventando uno Snotterpillar, che sarebbe l'alieno più schifoso dopo il "cattivissimo", Festor.

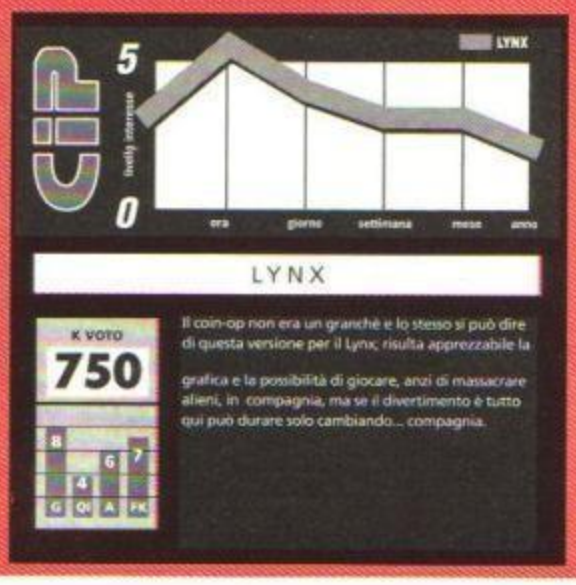
Il gioco si svolge su 23 stazioni spaziali multilivello infestate dagli alieni Xenos, che le stanno utilizzando per abituarsi all'atmosfera e alla temperatura del nostro pianeta, per poterlo poi invadere, scacciando il genere umano come già accadde tempo fa sulla Terra.

Per evitare che il nostro futuro si faccia più nero dobbiamo quindi sbarcare sulle stazioni spaziali e cominciare l'ennesimo massacro di una serie di alieni più ributtanti del solito.

Lo scopo del gioco è doppio: accumulare punti e salvare la "pellaccia", la cui integrità è indicata da un indicatore di "Health" o salute.

Ogni contatto con gli alieni causa una perdita di energia, ma bisogna prestare attenzione anche agli scoppi delle nostre bombe, disponibili in numero limitato e quindi da usare solo in situazioni di emergenza. Durante la missione si possono raccogliere molti oggetti che fruttano solitamente solo punti, ma che possono anche reintegrare la nostra energia o darci delle altre armi. Ogni livello è composto da otto schermate e i vari livelli sono collegati da un ascensore; possiamo sempre sapere dove ci troviamo grazie ad un apposito indicatore posto sopra lo schermo. Se non riusciamo ad eliminare tutti gli alieni (c'è una stanza dove è indicata la percentuale dei sopravvissuti) in un predeterminato tempo lo schermo lampeggerà ed evacueremo automaticamente la stazione spaziale (che esploderà), tornando sulla nostra astronave; se invece troviamo il codice per innestare il dispositivo di auto-distruzione, riceveremo un bonus-punti per ogni alieno ucciso.

Infine se saremo tanto abili da completare la "disinfestazione", salvando così la stazione spaziale, riceveremo un bonus-punti ancora più sostanzioso e anche un bonus-energia. In definitiva *Xenophobe* non è strutturato male, ma forse è troppo ripetitivo, anche perché gli ambienti dove si svolge la lotta sono in realtà un po' troppo angusti.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTERMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA E ALL'INGROSSO
COMPUTER, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 - (02) 93.58.17.22 = (0337) 27.73.89
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00
Sabato ordinazioni allo 0337/277389

Vendita per corrispondenza su rete nazionale
in contrassegno evasione in 6 ore
vendita all'ingrosso
vendita ad utilizzatori professionali

ACCESSORI PER AMIGA

DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500 "GVP" MECCANICA SLIM PASSANTE, CON SCONNETTORE, GARANZIA 18 MESI L. 135.000
COME SOPRA, INTERNO PER AMIGA 500L. 139.000
COME SOPRA, INTERNO PER AMIGA 2000L. 129.000
DRIVE ESTERNO COME SOPRA 5" 1/4 (per EMULATORI MS DOS O AMIGA) L. 259.000

MOUSE DI RICAMBIO AMIGA MICROSWITCH COMPRESO TAPPETINO L. 50.000

MODEM: RS232

300/1200 BAUD AYES COMPATIBILE L. 199.000
AUTODIAL AUTOANSWER
300/1200/2400/ VIDEOTEL COME SOPRA L. 265.000
300/1200/2400 BAUD COME SOPRA L. 290.000
300/1200/2400 VIDEOTEL COME SOPRA L. 399.000
HST 19200 BAUD=MICROBOTICS L. 1.499.000

TRACKBALL AMIGA

SOSTITUISCE IL MOUSE, CON SENSIBILITA' E PRECISIONE SUPERIORI, PALLA ROTANTE CHE TI PERMETTE DI MUOVERE OGGETTI SUL VIDEO SENZA I NOIOSI, MOVIMENTI DEL MOUSE L. 80.000

ESPANSIONI MEMORIA AMIGA

(su tutte in omaggio 1 game)

512K SENZA CLOCK (ANTIVIRUS) L.79.900
ESPANSIONE COME SOPRA CON CLOCK E SCONNETTORE (ANTIRAM) L. 89.000
ESPANSIONE 1,5 MB INTERNA A500 CON CLOCK E SCONNETTORE L. 230.000
ESPANSIONE 2MB PER A500 CON CLOCKL. 289.000
ESPANSIONE 2MB x AMIGA 2000/3000 ESPANDIBILE 8MB L. 380.000
ESPANSIONE 2MB AMIGA 1000 L. 399.000

DIGITALIZZATORI AUDIO/MIDI

PROSOUND DESIGNER EIDERSOFT GOLD STEREOFONICO, CON SOFTWARE, MUSICALE L. 149.000

AMIGA SCANNER "GOLDEN IMAGE"

400 DPI, ALTA SENSIBILITA' SOFTWARE TOUCH UP/MI GRAPH
COMPLETO DI ALIMENTATORE E INTERFACCIA L. 415.000

VIDEO/TITOLAZIONE

GENLOCK MK 2 PLUS CON REGOLAZIONE DI DISSOLVENZA, SINCRONISMO DI PRECISIONE, POSSIBILITA' DI SOVRAPPOSIZIONI MULTIPLE L. 369.000
DIGIWIEW GOLD 4 O NEWTECH (DIGITEZER PAL COLOR) L. 250.000

VIDEON III DIGITIZER COLOR

L. 499.000

INTERFACCIA MIDI

CON 2 INGRESSI
3 USCITE
1 THRU (PASSANTE) L. 69.000

HARD DISK

"GUP" SERIE II° ESPANDIBILE A 8MB DI RAM SULLA STESSA PIASTRA, DISPONIBILI PER AMIGA 500/2000 ALTA VELOCITA', FASTROM/2.01

20M	A500	L. 900.000
40M	A500/2000	L. 1.100.000
84MB	A2000	L. 1.450.000
100MB	A2000	L. 1.650.000

AMIGA TELEVIDEO

INTERFACCIA CHE PERMETTE DI RICEVERE TRAMITE UN QUALSIASI TV CON PRESA SCART, LE PAGINE DEI VARI TELEVIDEO RAI E TV LOCALI, CON POSSIBILITA' DI MEMORIZZAZIONE E STAMPA PAGINE L. 190.000

ATONCE AT EMULATOR 286 MULTITASKING

ATONCE È UN EMULATORE HARDWARE DI PC AT 286 A 8MH2, FUNZIONA IN MSDOS MULTITASKING COMPATIBILE CON AMIGA CON ALMENO 1MB DI MEMORIA CONVERTE IL DRIVE INTERNO IN MSDOS 720K E I DRIVE ESTERNI IN MSDOS COMPATIBILI COME PURE GLI HARD DISK, LA PORTA PARALLELA LA SERIALE E IL MOUSE (SISTEM MOUSE MSDOS)
VERSIONE ORIGINALE 2.01 L. 369.000

NUOVA ACTION REPLAY VERSIONE 2PLUS

CARTUCCIA MULTIFUNZIONALE PER AMIGA 500/1000/2000 FREEZER, SPROTETTORE PROGRAMMI, GIOCHI TRAINER, RICERCA DELLE POKE, VITE INFINITE, SALVA VIDEATE SU DISCO, PER HARD COPY, RALLENTA I GIOCHI, VERIFICA VIRUS, SPRITEEDITOR
VERSIONE ORIGINALE 2.01
AMIGA 500/1000 L. 159.000
AMIGA 2000 L. 189.000

AMIGA AUDIO BOX

COPPIA DI CASSE ACUSTICHE PREAMPLIFICATE, DA COLLEGARE ALL'USCITA AUDIO AMIGA RENDENDO, IL SUONO STEREOFONICO, ECCEZIONALE, MISURE RIDOTTE L. 75.000

DISKETTI BULK 3 1/2 POLLICI

ALTA QUALITA' SONY-CSI DOPPIA FACCIA DOPPIA DENSITA' CONFEZIONE DA PZ 50 L. 40.000
(omaggio etichette)

STAMPANTI

NUOVA STAMPANTE STAR LC 20 - BIDIREZIONALE 80 COLONNE GRAFICA, CARTA CONTINUA O LETTERA, NLQ, 200CPS 8 FONT DI CARATTERI HARDWARE SELEZIONABILI DA PANNELLO FRONTALE L. 360.000
COME SOPRA A COLORI (8 MISCELABILI)L. 500.000
NUOVA LC 200

NUOVE STAMPANTI "NEC"

P20 24 AGHI BIDIREZIONALI 6 FONT DI CARATTERI NLQ 80 COLONNE L. 599.000
P30 COME SOPRA 132 COLONNE L. 1.100.000

TAVOLA GRAFICA

PRODSTAT, AMIGA 500/1000/2000 CON SOFTWARE GRAFICO/PITTORICO/TECNICO, FORMATO A3 699.000

BOOT

DF1
DISPOSITIVO CHE TRASFORMA IL DRIVE ESTERNO IN DRIVE DFO INTERNO, EVITANDO LA SUA L'USURA CONTINUA DEL MEDESIMO L. 19.000
KIKSTART
1.3/1.2 O INVERSO PER AVERE AMBEDUE I SISTEMI OPERATIVI SU AMIGA 500/2000 L. 99.000

AMIGA 500 FLIXER: CONSENTE DI EVITARE IL NOIOSO SFARFALLIO, IN HI/RES DEL MONITOR L. 550.000

AMIGA 500

GARANZIA COMMODORE ITALIA CON 3 MANUALI, MOUSE ALIMENTATORE VERSIONE 1.3 CON FAT AGNUS + 4 PROGRAMMI ORIGINALI IN OMAGGIOL. 699.000
ESPANSO 1MB L. 769.000
ESPANSO 1MB ORIGINALE CON CLOCK L. 109.000

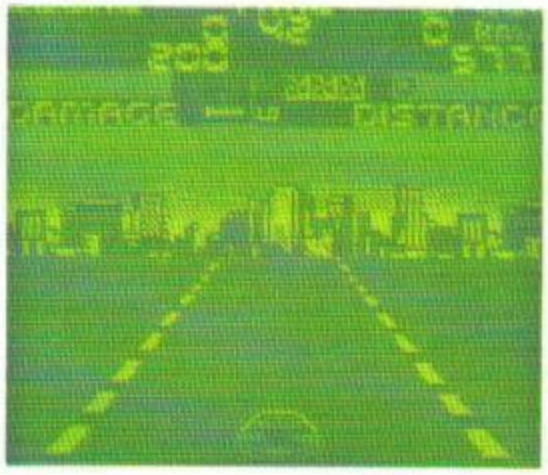
SI EFFETTUANO CONSEGNA A DOMICILIO IN MILANO E DINTORNI E INSTALLAZIONI SERVIZIO ASSISTENZA PC E HOME VENDITA SU APPUNTAMENTO IN ORARI A RICHIESTA DEL CLIENTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

Robocop, Chase H.Q., Ghostbusters II, Contra... Vi offriamo una succulenta anteprima di quattro nuovi titoli per il Gameboy!



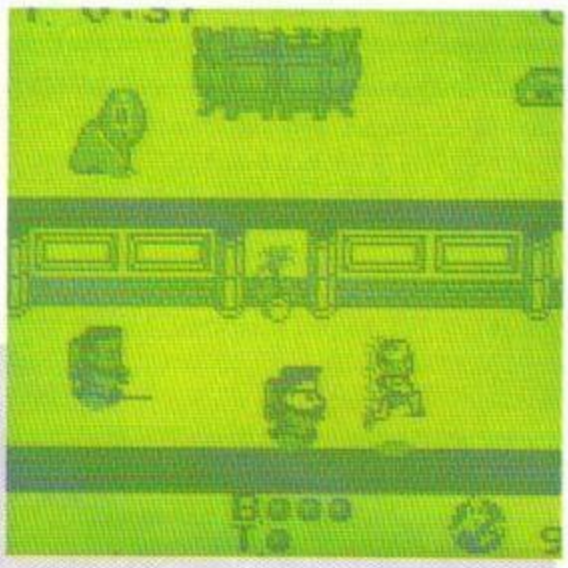
CHASE H.Q.

Vi aspetta un bel lavoro: la polizia vi ha messo al volante di una veloce auto sportiva con il compito di catturare degli astuti criminali. Ingranate la marcia e sfrecciate lungo l'autostrada a oltre 300 Km. orari. La possibilità di inserire il turbo vi dà un vantaggio sulla concorrenza, sempre che sappiate sfruttarla opportunamente. Tutto ciò che dovete fare è evitare alcuni ostacoli e buttare fuori qualunque auto si trovi sulla vostra strada. Il gioco, ispirato a Miami Vice della Taito, è stato adattato al Gameboy da un gruppo di programmatori inglesi. Sfortunatamente non sono riusciti a svolgere un lavoro altrettanto buono quanto quello della conversione della Ocean per lo Spectrum. Quello che era un gioco semplice ma divertente è stato rovinato da un controllo scarso, uno scrolling traballante e da imperdonabili pause nell'azione. A questo punto anche piccole pecche secondarie finiscono per assumere rilievo e contribuiscono ad innervosire ancor di più il giocatore. La musica di David Whittaker per esempio (di solito di qualità) è sconcertante. Perfino i messaggi testuali sembrano fuori posto. Sono sorpreso che la Taito abbia permesso di mettere in commercio questo gioco. *Chase H.Q.* ha un gran bisogno di modifiche radicali alla scocca ed al motore!

CONTRA

Gruppi di ribelli vi attendono nelle giungle sud-americane. Un tempo Rambo aveva combattuto per l'onore, la giustizia ed il diritto di aprire un bel fastfood in franchising; ora è il vostro turno! L'equipaggiamento è costituito da una mitragliatrice ben attrezzata, una fascia sulla testa e il vostro bel torso nudo (quale occasione migliore per far vedere i muscoli). La missione è di conquistare cinque diverse zone zeppe di soldati nemici, nidi di mitragliatrice, campi minati, carri e sottomarini. La visione dell'azione di gioco si sposterà da laterale a quella dall'alto passando da un'area di combattimento all'altra. Il vostro assaltatore può saltare e gettarsi a terra, aprendosi la strada in situazioni piuttosto complicate. Alcuni bonus permettono di avere un triplice volume di fuoco, missili guidati e un'arma a largo raggio. L'azione è frenetica e senza soste, e tale dovrà essere la vostra determinazione per riuscire ad arrivare vivi in fondo. Le cose si fanno un po' confuse al quarto livello a causa di un'orda di insetti e alcune sorprese vi aspettano nell'area finale. Gli sfondi di *Contra* hanno una certa similitudine con quelli delle *Ninja Turtles*, sempre su Gameboy. È probabile che i due giochi siano opera dello stesso gruppo di programmatori, anche se la Konami mantiene il segreto su chi lavora nelle proprie software house giapponesi.

Contra è sicuramente il miglior titolo fra quelli recensiti qui.

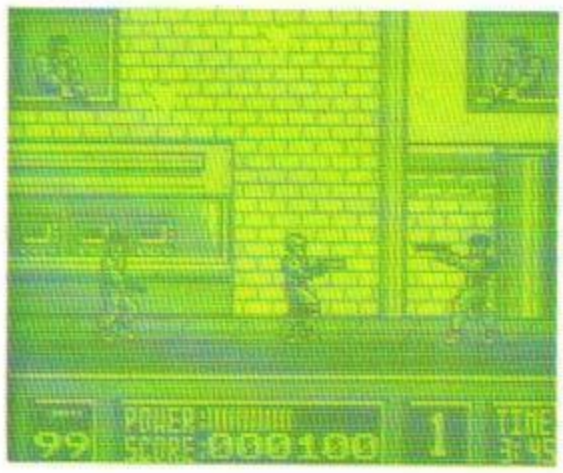


GHOSTBUSTERS II

Santo Cielo, il piccolo Oscar è stato rapito da uno spettro chiamato Vigo, un'entità malvagia che viene dal passato con il proposito di dominare il futuro. A chi ci potremo rivolgere? Questa è la vostra occasione di indossare i panni di un Ghostbuster e cacciare questi orribili spiriti da New York. In primo luogo dovete decidere la composizione della vostra squadra scegliendo fra i quattro famosi personaggi dei film, interpretati fra gli altri da Bill Murray e Dan Aykroyd. Uno dei due componenti della squadra sarà equipaggiato con il fascio protonico che paralizza i fantasmi per qualche secondo, l'altro dovrà azionare le trappole che li risucchiano. Apritevi la strada attraverso 16 livelli di uffici, labirinti metropolitani, e sale di musei d'arte in rovina, ma fate attenzione a tutta una serie di creature infernali come Blob, teste fluttuanti e Whirling Dervish. Potrete anche incontrare dei vostri sostenitori in grado di fornirvi delle attrezzature speciali quali un distruttore di pareti, una super-trappola ed un Moodslimer. Se un fantasma riesce a toccare uno dei vostri uomini lo tramortirà per qualche istante, sottraendogli una trappola o un raggio protonico. Il gioco ha termine quando avete perduto tutta l'attrezzatura. La parte grafica è estremamente curata, come potreste aspettarvi. È facile accorgersi che il gioco è stato creato da programmatori giapponesi, benché sia pubblicato sotto il marchio Activision, perché i personaggi hanno in genere corpi esili e teste eccezionalmente grandi: un segno di chiara ispirazione fumettistica orientale. Un divertente gioco per tutta la famiglia, così come dichiarato nelle locandine pubblicitarie.

ROBOCOP

Il poliziotto computerizzato è pronto ad imporre la propria legge a Detroit. *Robocop*, della Ocean, vi conduce attraverso dieci livelli e tre diversi stili di gioco. Nel gioco principale guidate il vostro uomo di metallo per le strade della città, facendo fuori le bande criminali che infestano la zona. Potete evitare il fuoco avversario saltando o piegandovi. Se colpiti, perderete parte della vostra preziosa energia. Una volta esauritala completamente siete disattivati. Lungo la strada potrete trovare vari oggetti utili: gli omogenizzati, per esempio, accrescono il vostro livello di energia. Alcuni sottogiochi contribuiscono a mantenere desto l'interesse. Le scene con gli ostaggi e il poligono di tiro sono due sezioni in cui dovrete fare centro con un mirino in stile *Op Wolf*. Nella sezione del poligono Robocop può perfezionare le proprie capacità di tiro e guadagnare un po' di energia extra. Nella sezione dell'identikit vi trovate impegnati a comporre dei visi in un limitato lasso di tempo, cercando di combinare fra loro diversi pezzi quali capelli, bocca e orecchie. Il gioco ha una buona varietà di schermate grafiche. *Robocop* su Gameboy risulta assai più impegnativo che non su altre macchine per le quali è uscito. Dovrebbe rivelarsi una sfida di una certa longevità per tutti quei giocatori che abbiano un po' di tempo da dedicarci.

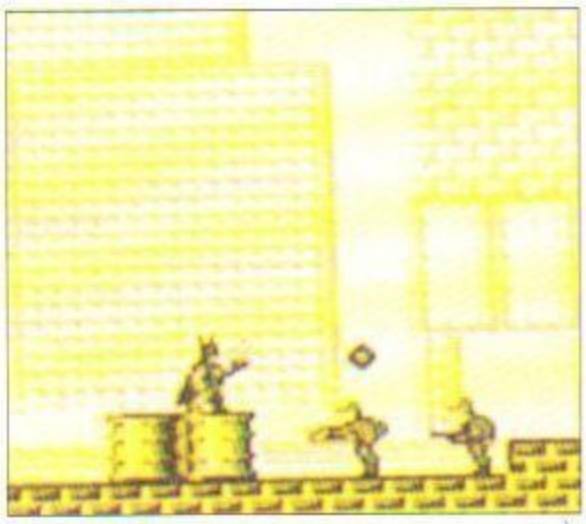


Si ringrazia il negozio ALEX Computer (011-7730184) per le cartuccie fornite per queste anteprime e la recensione a fianco

http://www.oldgamesitalia.net/

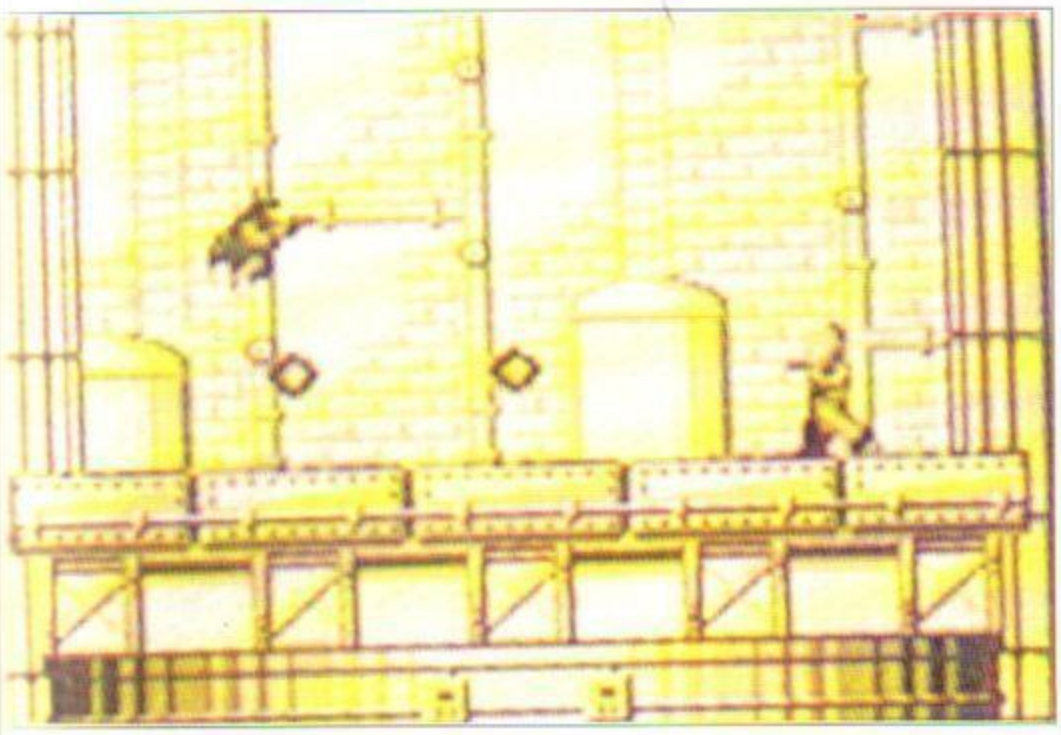
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BATMAN

L'agile eroe di Gotham City si trasferisce su Gameboy. Avrà niente da invidiare ai suoi predecessori?



Lo scontro con Jack al termine del primo mondo. Chi perde cadrà nella vasca d'acido sottostante.

Il suggestivo schermo introduttivo è un gioiellino di grafica in bianco e nero.

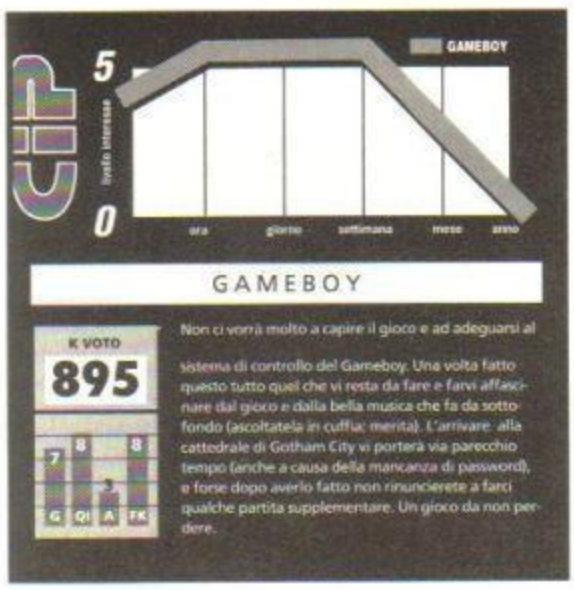
Un gioco di piattaforme su una console portatile con schermo piccolo come quello del Gameboy può far torcere il naso a molti dei cultori del genere. Com'è possibile ricreare un'azione frenetica in così poco spazio? Sicuramente anche il migliore dei risultati sarà pur sempre mediocre. Errare è umano, e chiunque la pensi così rientra nella categoria degli umani che errano.

Batman su Gameboy è un gioco fantastico, con tanta azione, tanti bonus e pieno di piattaforme nel quale anche i "professionisti" di questo genere di giochi troveranno pane per i loro denti.

La trama segue i canoni delle versioni che hanno preceduto questo gioco, e cioè attraversare Gotham City e la Axis Chemical per raggiungere il criminale che si tramuterà, dopo un bagno nell'acido, nel suo più acerrimo nemico: il Joker. Naturalmente non è tutto qui, questo è solo l'inizio, e sia nella prima parte del gioco che in quelle che seguono si dovranno affrontare una miriade di nemici pronti a trattarci nel modo peggiore che conoscono.

Lungo il percorso dei quadretti di colore più scuro rispetto a quelli che ci fanno da piattaforma contengono vari bonus che ci possono far guadagnare armi supplementari, vite extra, bat-bomerang che eliminano i nemici automaticamente e tutto quello che solitamente si trova in giochi come questo.

L'avanzare per gli schermi e giungere sino al joker per il primo scontro diretto è già di per sé un impresa ardua, il che sta a significare che concludere il gioco comporterà il consumo di numerose pile stilo. La giocabilità è ottima e coinvolgente e garantisce una longevità non indifferente, e i possessori di Gameboy sanno quanto è importante quest'ultima voce. Unico difetto è la mancanza di password che permettano di iniziare un livello da dove si è finito.



RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

HARDWARE E SOFTWARE

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BIT LINE sas

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese un TNT super.
Iniziamo con lo stupendo *Prince of Persia* (gli ultimi livelli), continua il "tormentone" di *Cadaver* e quindi i consigli per due K-giochi: Powermonger e *Speedball II*.
Intanto prosegue con successo la TNT-HOTLINE dedicata ai suggerimenti via telefono (*IMPORTANTE: il servizio sarà sospeso dal mese di maggio per inderogabili - sigh - motivi di studio*).
Vi ricordo di telefonare allo 02/33100413, dalle ore 18:00 alle ore 19:00 di venerdì.
Una raccomandazione: se volete avere le fotocopie di soluzioni di avventure, spedite insieme alla busta anche 1500 lire in francobolli, non perché abbiamo aperto il fondo del Povero Redattore, ma perché le Poste Italiane, che già funzionano poco, funzionano ancora di meno se non si mettono i francobolli necessari sulla busta!

Al mese prossimo, Paolo Paglianti.

PRINCE OF PERSIA

Nei TNT dello scorso mese vi abbiamo guidato per i primi 4 livelli. Ora esamineremo i livelli dal 5° al 12°. A proposito, ci sono un sacco di passaggi segreti, scorciatoie o pozioni extra: per trovarli saltate come se doveste arrampicarvi quando sopra di voi c'è il soffitto! Buona fortuna!

LIVELLO 5

Correte a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata, quindi correte a destra. Arrampicatevi, eliminate la guardia, salite di nuovo e andate a destra. Uscite verso l'alto. Salite e uscite a sinistra. Ora correte e saltate a sinistra. Calatevi giù e scendete dalla piattaforma. Uscite sulla sinistra e combattete con la seconda guardia, andate di nuovo giù e poi a sinistra. Passate sul pannello e uscite a sinistra per l'archetto. Affrontate la guardia e uscite a sinistra. Scendete e bevete la pozione. Salite e saltate oltre il baratro. Uscite a sinistra. Correte a sinistra fino a raggiungere la quinta piattaforma. Combattete contro la guardia e uscite sempre a sinistra. Correte a sinistra e saltate il pozzo prima di uscire attraverso l'archetto. Passate sulla piattaforma "speciale" e uscite per la porta.

LIVELLO 6

Passate sulla piattaforma, quindi uscite a sinistra. Saltellate sulla piattaforma rialzata e superate con cautela i due gruppi di spuntoni. Azionate il pannello, arrivate sul bordo del baratro e saltate da fermi. Indi superate la trappola di spuntoni e uscite a sinistra. Arrivate al quinto pannello ed eliminate la guardia (ricordatevi di parare i suoi colpi cercando di spingerlo nel pozzo). Correte a sinistra e saltate il pozzo, prima di proseguire a sinistra. Passate sulla piattaforma e tornate indietro verso destra. Giratevi e correte a sinistra, quindi saltate il pozzo. Tenete premuto il pulsante di fuoco per potervi aggrappare al bordo della piattaforma opposta. Quindi uscite dal basso verso il livello 7.

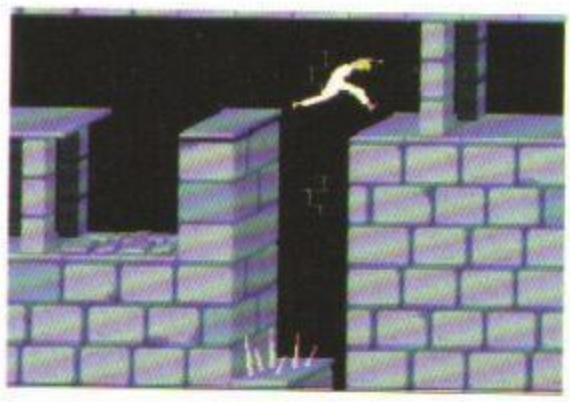
LIVELLO 7

Salite e uscite a sinistra. Correte a destra e saltate il pozzo. Quindi uscite a destra ed eliminate la guardia. Uscite a destra. Correte a destra e saltate la piattaforma traballante. Uscite di nuovo a destra: a questo punto dovete saltare quando siete sotto la piattaforma del secondo piano, per poi salire dopo che questa sarà caduta. Evitate gli spuntoni e uscite a destra. Combattete contro la seconda guardia per poter proseguire verso destra. Passate sotto l'archetto e camminate sulla piattaforma che aziona il cancello. Quindi avvicinatevi alla piattaforma che chiude la grata (senza toccarla), e saltate da fermo oltre l'archetto e gli spuntoni. Uscite a destra e scendete per due piani. Poi scendete di nuovo al piano inferiore e aggrappatevi al bordo della piattaforma. Tiratevi su e uscite a sinistra. Saltate in corsa i due gruppi di spuntoni e uscite a sinistra. Attraversate attentamente gli spuntoni e uscite a sinistra.

Correte a sinistra e salite, fino a uscire dall'alto. Arrampicatevi e uscite a destra. Arrampicatevi di nuovo (sarete spinti verso il basso). Correte a sinistra, giratevi e affrontate la guardia. Salite, correte e uscite a sinistra. Scendete due volte, superate gli spuntoni e uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata e uscite per l'archetto. Saltate la seconda piattaforma rialzata (che chiude la grata) e uscite a sinistra. Nella stanza successiva correte e uscite a sinistra, quindi raccogliete la pozione e saltate il baratro. Passate sulla piattaforma "special", attraversate l'archetto, camminate sull'altra piattaforma rialzata. Correte a sinistra e uscite per la porta.

LIVELLO 8

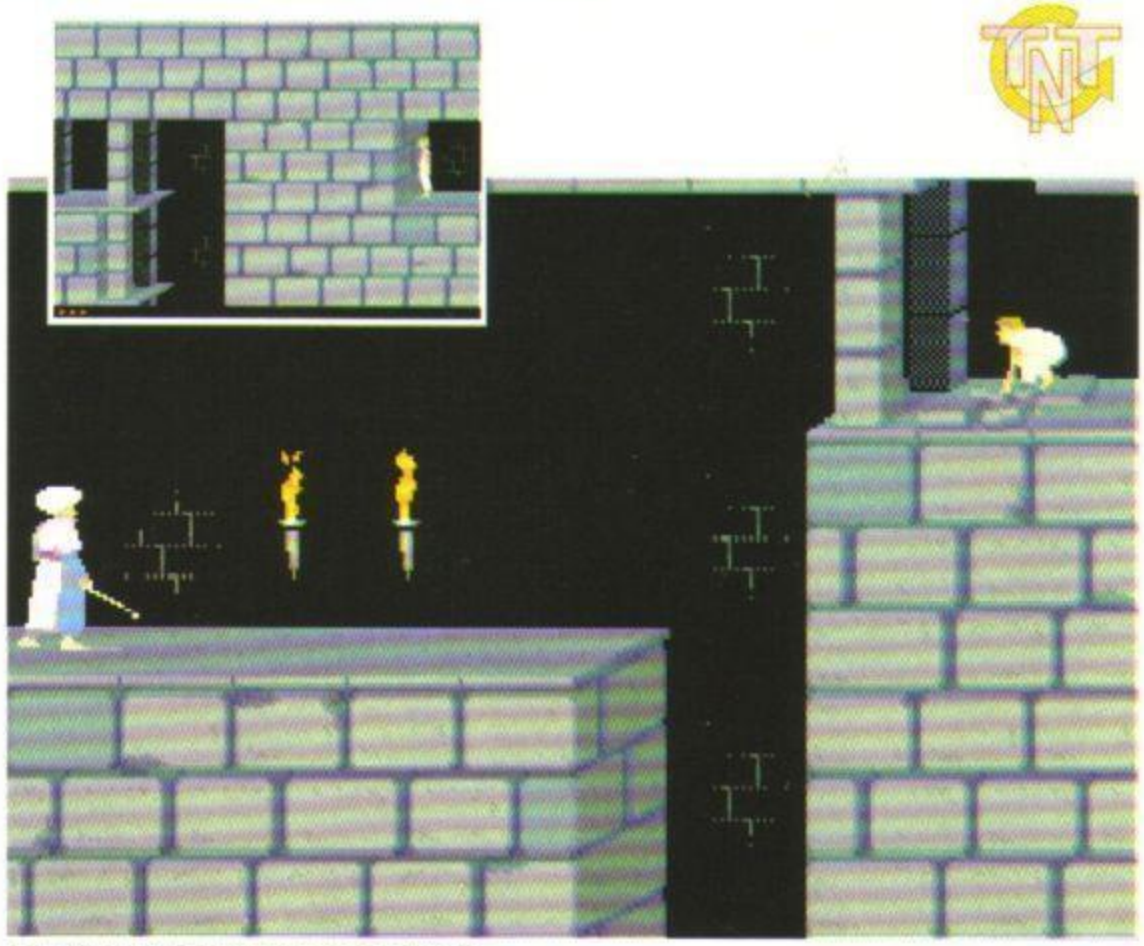
Salite, correte e uscite a sinistra. Continuate fino a raggiungere la terza piattaforma e affrontate la guardia. Dovrete continuare ad avanzare e colpire dopo aver mandato a segno il primo colpo. Correte e saltate il baratro a sinistra e uscite a sinistra. Camminate a sinistra e lasciatevi cadere. Bevete la pozione, quindi saltate verso sinistra e scendete. Andate giù, e uscite a destra. Superate le lame dentate e uscite a destra. Correte e uscite a destra per due volte. Correte a destra e saltate le lame dentate. Quindi



Un bel salto per evitare quegli spuntoni...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Si tira il fiato prima di impugnare la spada per il duello

correte e uscite a destra.

Eliminate la guardia e uscite a destra. Camminate a destra, salite e bevete la pozione. Abbassatevi e uscite a destra. Correte e uscite a destra. Correte, saltate e aggrappatevi alla piattaforma oltre il baratro. Salite tre volte: quindi giratevi, saltate a sinistra sul cornicione, salite e bevete la pozione. Abbassatevi e raggiungete la seconda piattaforma (da sinistra). Correte a sinistra, quindi giratevi subito a destra e tornate indietro: la guardia vi seguirà. Correte a destra poi giratevi di colpo ed eliminatela. Uscite a sinistra. Correte a sinistra e passate sulla piattaforma; ora saltate attraverso l'archetto aperto e uscite molto cautamente sulla sinistra. Superate le lame dentate, correte e uscite a sinistra. Correte e saltate a sinistra. Arrampicatevi per l'archetto chiuso. Correte e saltate a sinistra. Correte a sinistra e uscite. Attraversate le lame dentate e affrontate la guardia. Uscite a sinistra per l'archetto. State sulla piattaforma per aprire l'archetto. Voltatevi e saltate a sinistra per l'archetto. Uscite a sinistra.

Correte a sinistra e camminate attentamente attraverso le lame dentate. Uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata per aprire la porta: quindi uscite sulla destra e superate le lame dentate. Correte e uscite a destra. Aspettate vicino all'archetto il topo e passate sulla piattaforma rialzata. Abbassatevi, poi correte e uscite a sinistra. Superate gli spuntoni e uscite a sinistra. Correte e passate per la porta.

LIVELLO 9

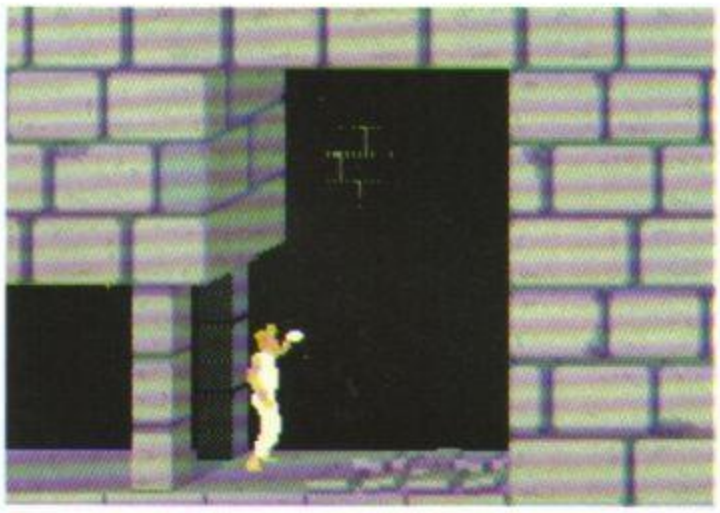
Correte e uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata. Correte a sinistra e saltate per l'archetto. Correte a sinistra e salite. Uscite dall'alto. Giratevi e saltate a destra. Correte e uscite a destra per due volte. Andate a destra superando gli spuntoni ed eliminate la guardia. Uscite a destra. Correte a destra. Giratevi e arrampicatevi tre volte. Arrampicatevi, giratevi, arrampicatevi, correte a destra e saltate le piattaforme "instabili". Uscite a destra, affrontate la guardia, saltate il baratro cercando di atterrare sulla piattaforma, giratevi e saltate all'indietro. Uscite a sinistra, correte e saltate il baratro, fermatevi davanti all'archetto e attraversatelo saltando. Quindi correte e saltate il baratro. Scendete due volte e uscite dal basso. Correte e uscite a sinistra. Camminate a sinistra, facendo cadere la piattaforma, giratevi e saltate a destra fuori dallo schermo.

Correte a destra e arrampicatevi cinque volte, giratevi e saltate sul pannello. Rigiratevi e tornate indietro con un bel salto. Uscite e correte a sinistra, poi eliminate la guardia. Uscite a sinistra. Camminate a sinistra e saltate il baratro. Arram-picatevi e uscite a sinistra. Correte, saltate il baratro e passate sulla piattaforma. Scendete e uscite a sinistra. Andate a sinistra e saltate il baratro. Scendete, andate a sinistra, scendete. Scendete di nuovo e uscite dal basso.

Scendete e andate a destra, attraverso le lame dentate. Poggiate il piede sulla piattaforma "speciale", tornate indietro e fate lo stesso sull'altra piattaforma. Tornate indietro, salite, quindi andate a destra e uscite. Correte a destra, eliminate la guardia e uscite a destra. Camminate a destra, scendete e uscite per la porta.

LIVELLO 10

Correte a sinistra, scendete, correte a destra e passate sulla piattaforma. Correte a sinistra e uscite per l'archetto. Correte a sinistra e passate sulla piattaforma rialzata. Eliminate la guardia, giratevi e uscite a destra. Affrontate una seconda guardia e poi uscite a sinistra (due volte). Salite e passate cautamente attraverso le lame dentate. Uscite a destra e salite due volte. Saltate e fate cadere il pannello, quindi salite, giratevi e saltate a sinistra. Ora continuate a correre a sinistra, perché vi mancherà il pavimento sotto i piedi. Scendete e uscite verso sinistra, dove c'è una



Un sorso della pozione e la vitalità risale

pozione. Continuate verso sinistra e passate sulla piattaforma rialzata. Scendete e uscite per la porta.

LIVELLO 11

Camminate a destra e salite. Correte a destra e saltate il baratro aggrappandovi al bordo del lato opposto. Tiratevi su e uscite a destra. Superate le lame dentate ed eliminate la guardia. Uscite a destra. Saltate per far cadere la piattaforma e salite. Correte a destra per far cadere tutte le altre piattaforme. Scendete e correte a sinistra. Saltate il baratro e azionate la piattaforma rialzata. Giratevi, saltate all'indietro e correte a destra. Uscite a destra. Correte sopra le mattonelle "instabili" e poi attraversate l'archetto. Salite e affrontate la guardia. Correte e saltate a destra fuori dallo schermo. Tenete premuto il pulsante di fuoco. Una volta che i pannelli sono caduti, salite e uscite a destra. Camminate a destra, salite ed eliminate la guardia. Uscite a destra. Camminate a destra e lasciatevi cadere. Passate sulla piattaforma. Arrampicatevi e uscite a sinistra, correte a sinistra, scendete e uscite a sinistra. Camminate a sinistra ed uscite per la porta.

LIVELLO 12

Finalmente! Correte e uscite a destra. Salite e continuate a destra. Giratevi e arrampicatevi 3 volte. Camminate a sinistra fino agli spuntoni. Correte a sinistra e uscite. Continuate a correre! Saltate a sinistra e aggrappatevi al bordo opposto. Salite 2 volte, camminate a sinistra e giratevi. Ora saltate a destra. Quindi correte e saltate a destra. Camminate a destra, salite e poi saltellate per far cadere la piattaforma. Quindi salite tre volte e uscite a sinistra. Correte e saltate a sinistra. Salite, poi correte e saltate a sinistra. Salite 4 volte e poi passate sulla piattaforma "speciale". Scendete e uscite per l'archetto. Giratevi e correte e uscite a destraSaltate a destra e tenete premuto il pulsante. Aggrappatevi al bordo e salite. Andate a destra e salite. Fermatevi prima di cadere nel vuoto. Salite. Saltellate come prima per far cadere un'altra piattaforma. Saltate, andate a destra, giratevi, poi correte a sinistra e saltate il baratro a sinistra. Correte a sinistra e uscite. Salite e andate a sinistra. Quando appare la vostra immagine, rinfoderate la spada e attraversatela. Aspettate che si fermi la musica, uscite correte a sinistra. Apparirà un sentiero: uscite a sinistra e scendete. Uscite a sinistra e aspettate che cadano le piattaforme. Proseguite ancora a sinistra e aspettate che cadano le altre piattaforme. Saltate il baratro, correte e uscite a sinistra. Salite due volte e uscite in alto. Salite ci nuovo, giratevi e saltate a destra fuori dallo schermo. Ora vi troveretefaccia a faccia con il Gran Visir: affrontatelo. Giratevi e saltate il baratro. Saltate il secondo baratro e uscite per la porta.

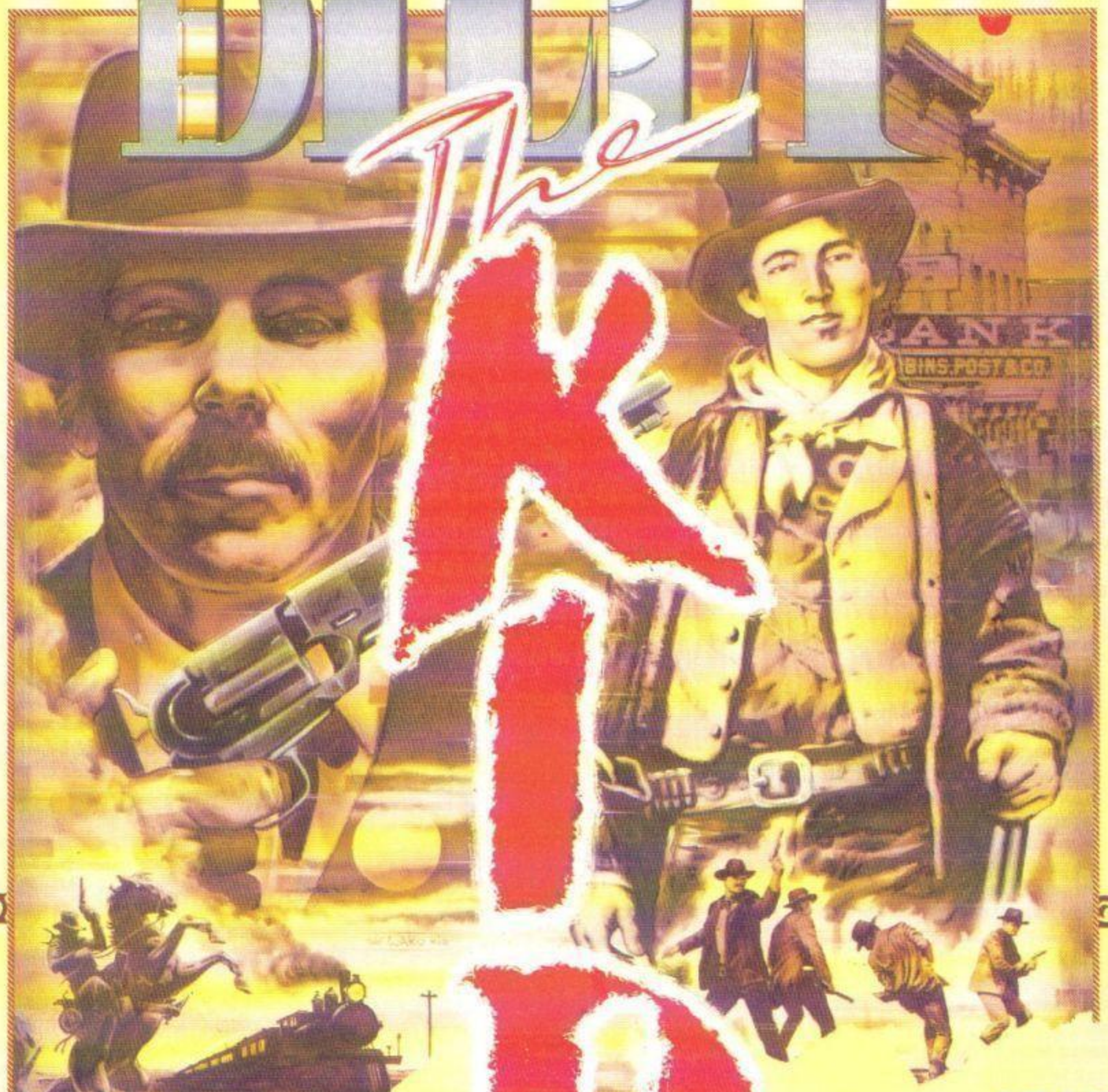
Ora vi rimane solo da concludere l'ultima parte del gioco, che dovreste riuscire a finire da soli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BILLY THE KID



Un'avventura ambientata nel selvaggio West che offre una combinazione tra strategia e avventura per 1 o 2 giocatori. Puoi scegliere di giocare nei panni di:
BILLY THE KID il leggendario fuorilegge che vuole vendicare i suoi amici uccisi dai ricchi del paese.
SHERIFF PAT GARRET
amico di Billy, fedele alla legge, pilastro della societa determinato a mantenere l'ordine in paese - anche se cio' significa perseguire un suo amico.
Effetti sonori digitalizzati con mezz'ora di incredibile musica (midi).

Disponibilita
PC 5.25 Lit. 49.000 • PC 3.5 Lit. 49.000
ATARI ST Lit. 49.000 • AMIGA Lit. 49.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CADAVER

LIVELLI TRE-QUATTRO

Quanti lettori hanno visto il proprio eroe diventare *Cadaver* nel prodotto della fantasia (un po' insana, a dire il vero...) dei Bitmap Brothers? Qui a K riceviamo lettere, telefonate, fax, piccioni viaggiatori di giocatori persi un po' da tutte le parti, quindi sarete felici di trovare tra queste pagine il terzo e quarto capitolo della saga di *Cadaver*!

Tuttavia ci siamo accorti che scrivendo mossa per mossa, come per il primo e secondo livello, avremmo finito di pubblicare la soluzione con la barba bianca (a parte Kryel, che ce l'ha già...), quindi abbiamo "tagliato" le parti più semplici e quelle superflue, e abbiamo indicato per ogni stanza gli oggetti, il modo per aprire le porte e i forzieri, eventuali tattiche di sopravvivenza, confidando nella vostra bravura di cad..., ehm, cavalieri per quanto riguarda il resto.

Livello Tre

Main Passage: Per poter uscire a O bisogna avere la *Boar Key* - c'è tempo!
Side Chamber: o tirate delle pietre contro la leva o le saltate addosso; poi superate le sbarre prima che si chiudano di nuovo.
Gaoler's stair: sotto la scala c'è una Stone Bag.
Visitor's Gaol: Oltre allo Shuriken, c'è la chiave per la porta a S della Court Hall e una leva che solleva le sbarre.
Court Hall: La porta a O può essere aperta solo dalla *Guard Area* - più tardi. Aprite la porta a S con la chiave trovata nella *Visitor's Gaol*.
High Court: Dispel Trap e Stamina Potion; poi azionate la leva, scendete nel pozzo e arriverete nel *Royal Gaol*.
Royal Court: Candela e la prima delle sei chiavi di Wulf (che chiameremo CH1).
Infatti toccando Wulf, vi verrà assegnata una missione, che sarà sostituita dalla successiva solo dopo averla completata interamente.

Le sei missioni sono:

1) CROWN: dare la Corona a Wulf -> Serpent Key
2) HERBS: lasciare le erbe nella fonte -> Boar Key
3) NODOS: mettere Nodos nella fonte -> Royal Seal Key
4) POWDER: posizionare la polvere nella fonte -> Peace Key
5) SPELL: Lanciate lo spell Enchant Liquid sulla fonte-> Guard's Key
6) CHALICE: immergete il Calice nella fonte -> Guard Spider Key

Quindi dovrete andare nello *Spider Liar*, a O e poi su, verso il livello quattro.

PRIMA MISSIONE

Gaol: Utilizzate la CH1 per aprire questo lato della porta; tornate indietro alla *Great Hall* e scendete nel pozzo nella *Royal Gaol*.
Royal Gaol: Crown, Confusion Spell; utilizzate la CH1 per aprire l'altro lato della porta.

SECONDA MISSIONE

Guest's Hall: Camminate fino al centro; Serpent Key per andare a E.
Royal Maze: E dalla *Ante Room*; E; Evitate le palle; E; O (la porta in basso); raccogliere l'Handle; E; N; Pozione di Stamina; O; N; O; S (porta a destra); azionate la leva per far apparire un po' di oro (se l'azionate in un altro momento, preparatevi a prendervi una shuriken tra gli occhi...) e per aprire un paio di porte più avanti; E; O (porta in basso); nel forziere c'è la CH2; S; E; E; inserite la CH2; N; O; O (porta in alto); N e azionate la leva DUE volte: una per aprire la porta vicina, la seconda per attivare la pedana della stanza successiva; quindi S (passando a sinistra) e passate sulla grande pedana per alzare il blocco di pietra. Bevete la pozione alcolica per prendere la CH3, aspettate che finiscano gli effetti della pozione e prendete la candela; N; Aprite il forziere con CH3 e prendete altre due candele; S (porta a destra); E; posizionate le quattro candele nei quattro cerchi rossi; O (N) (d'ora in poi indicheremo con X(Y) per indicare la direzione X da prendere e la posizione Y della porta); N; inserite l'Handle nella fessura per la leva e azionatela per aprire la porta a E; E; E; passate sui cerchi rossi, in modo da essere teletrasportato nel luogo in cui avete posto le quattro candele, dove ora si trova un forziere. Apritelo con uno Dispel Trap, per trovarvi dell'oro e un anello. O (N); N; E; O (S); premete il pulsante di destra; S; E; premete il pulsante e troverete una gemma; potrete aprire il casket in questa stanza solo se avete il Ring, dentro cui c'è la CH4; N; S (qui ci sono le Herbs) poi utilizzate la CH4 per andare a S; N; O; O (N); N; S (O); S; O.

TERZA MISSIONE

Main Passage: Boar Key; O.
Royal Hall (E): Prendete le monete e le due Gem. Rimanete sulla mattonella centrale per non essere danneggiati dal muro.
Royal Hall (O): Mettetevi sulla destra e lanciate degli oggetti pesanti (come le Gem) sulla rampa - infatti perderete energia ogni volta che la palla colpisce il pulsante - tre o quattro oggetti dovrebbero essere sufficienti per far cadere la palla nel buco. Dopo che sono sparite le punte, prendete le Gem o gli altri oggetti utilizzati, azionate la leva O.
Grat Kitchen: Mangiate il Round Loaf per trovare dell'oro.
Meat Store: qui si trovano: La Rock (che è in effetti un proiettile per il cannone), la Boar's Head (bleah!!!) e il Raw Meat.
Cuocete il Raw Meat prima di cibarvene, perché altrimenti perdereste 100 punti di stamina; dopo il pranzetto, troverete la CH5; spingete i barili contro le sbarre, saliteci sopra, lasciate qualche Kindling (che si trovano nel *Wood Store*), saltate su uno di essi e potrete, con un altro abile balzo arrivare sopra alle sbarre. Scendete per eliminare il ragno, prendete la CH6, mangiate la Boar's Head (mi sembra di essere Asterix!) e, aspettando qualche secondo, verrete teletrasportati alla *Royal Hall (E)*.
Royal Cellar: aprite il forziere con la CH5 per trovare il Vine Leaf Token, il Massacre Spell e una pozione di Stamina; salite sul forziere per inserire la Rock nel buco. Quindi posizionate nel modo migliore un barile, e azionate la leva (BOOOM). Ripete il procedimento per tutte le altre botti, e alla fine dovreste avere dell'oro più la CH7. A proposito, la CH6 apre la porta a sud, ma non andateci subito.
Wood Store: inserite la CH7 nella toppa e apparirà un buco: spostate le botti per trovare una leva, lanciate la Rock nel buco e tirate la leva (ora la Rock si troverà magicamente nella *Potion Store*). Sotto il Bowl troverete la CH8.
Potion Store: Aprendo il forziere con la CH8, troverete una SuperSpeed (1x60) e una Poison (3x30), insieme ad una Unknown Potion (1x35 - Boh! per noi rimane ancora un mistero!) e una Stamina Potion. Evitate di prendere, e soprattutto di bere, il contenuto della Pretty Bottle, che è velenoso, quindi utilizzate il Vine Leaf Token nella fessura per aprire la porta, trascinate la StrongBox contro il muro a Sud, saliteci sopra, e lanciate due pezzi di Kindling in rapida successione, in modo da far cadere la Rock e poter prendere il Nodos.

QUARTA MISSIONE

Square Chamber: utilizzate la Royal Seal Key per entrare nella Treasury Area.
Goldon Hall: lasciate qualche oggetto e saliteci sopra per poter saltare le punte. L'uscita a est può essere aperta solo dalla Exit Key che voi, naturalmente, non possedete, almeno per il momento!
Ward Room: quando il tempometro tocca il fondo, apparirà una sfera indistruttibile e letale, quindi muovetevi! camminate sul secondo mattone da destra del muro a S per aprirvi la strada verso O, anche se prima dovrete andare verso N.
Guard's Room: Passate sul grande mattone, e poi tornate indietro evitando le roccie. Qui troverete: un Dispel Trap, una Stone Bag e una Strengh Potion.
Treasurer's Hall: spingete la Strongbox a terra, e troverete una Shuriken e una Gem. Posizionate le quattro Gem (due dalla *Royal Room (E)*, una dal *Royal Maze* e una trovata qui) e andate a E (N).
Seguite il cammino più alto fino a che non avrete raggiunto la Great Treasury.
Goldon Hall: Aspettate e prendete le Stone.
Crusher: Lanciate le Stone contro la leva e potrete proseguire verso S.
Flailer: non usate la leva, perché vi blocca la strada del ritorno!
Rider: Azionate la leva superiore e andate a S.
Last Chamber: potete lasciare qualcosa, salirci sopra ed evitare l'ostacolo, o passarci attraverso ricevendo solo un piccolo danno.
Upper Treasury: posizionate delle pile di oggetti davanti a tutti i buchi lancia-shuriken, quindi potrete sbizzarrirvi a prendere tutto quello che vi interessa (inventario permettendo). Abbiamo trovato molto utili i vari Shot Shield e Speed Spell. Tutte le chiavi di cui avrete bisogno sono nei forzieri di questa stanza, ma prima di aprirli spostateli in una posizione sicura, in modo che non cadano sulle punte della stanza sottostante. Lasciatevi cadere attraverso il buco a SO per raggiungere la *Great Treasury*. Nel Treasurer potrete trovare una Superspeed Potion (1x100 - wow!), una Unknown Potion (come sopra, solo 2x50), una sack of White Powder, la CH10, un Token e una Stamina Potion.
Great Treasury: Prendete la CH9 e azionate la leva per andare a O.
Helm's Treasury: lasciate cadere cinque oggetti nel buco (come Stone o Kindling, non certamente la Superspeed Potion!) per chiuderlo. Salite sul forziere opportunamente posizionato per poter infilare la CH10 nella toppa, quindi andate a N.
Lord's Treasury: Passateci solo attraverso, abbastanza in fretta. Se volete prendere l'oro nel forziere dovrete sacrificare una Superspeed potion, ma potrete prenderlo comunque più tardi, perché venendo dal *Flailer* le sbarre spariranno da sole.
Axel's Treasury: azionate la leva sul pavimento tre volte per eliminare le sbarre dal muro; tirate entrambe le leve

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sul muro per aprirvi la strada verso N (vi conviene utilizzare una Superspeed potion per tornare indietro prima che inizino a cadere le rocce); una Strengh e una Superspeed Potion vi aspettano in questa stanza, insieme a un po' d'oro.
Slicer: Bevete un drink a base di Shot Shield e azionate tutte le leve partendo da destra, poi andate a O.
Rider: Azionate la leva inferiore e poi E.
Small Room: Usate la leva, quindi inserite CH9 nella toppa, e andate a N.
Cannon Room: Osservate il ciclo dei Flailer: passate solo quando c'è quell'attimo di pausa, e arrivate dall'altro lato della stanza.
Flailer: Azionate la leva, saltate sull'ascensore e rimanete sul bordo.
Unnamed Room: Considerate questa stanza come una parte della successiva, e chiamiamo, per intenderci, le due leve L1 e L2 (l'ultima a bisogno di un Handle). Per aprire il forziere avrete bisogno della CH11.
Great Chamber: NON azionate la leva sul pavimento, saltate il pozzo con una Superspeed Potion e un Shot Shield per sopravvivere alle cannonate. A questo punto prendete la CH11, aprite il forziere dove troverete la CH12, azionate la L1, utilizzate la CH12 sul muro a nord, in modo da trovare un Handle, quindi azionate la L2 e poi la nuova leva, e andate a N.
Lesser Treasury: c'è un sacco di tempo per fare tutto, basta stare attenti! Azionate la leva per aprire la porta, quindi utilizzate la chiave trovata sul pavimento per aprire il forziere. Prendete la CH13 e i due casket. Il pesce nel casket è, per la precisione, un pesce d'Aprile (è la stagione, no?), quindi non sprecateci sopra nessuno spell. Invece annotate il nome che si trova sull'altro casket, che è quello importante.
Crusher: Mettete il Token trovato nel Treasurer nella fessura, quindi andate a O (o saltate a N e poi a O).
Golden Hall: utilizzate la CH13 per andare a E.

QUINTA MISSIONE

Diplomat's Lobby: Prendete la Peace Key e andate a E; ora avrete bisogno di un Unlock Spell per uscire.
Diplomat's Hall: La STV key apre il casket del *Lesser Treasury*, in cui troverete un Read Magic Spell.
Nation's Hall (N): Avete bisogno di inserire la CH15 nel muro a O per aprire la porta a E.
Nation's Hall (S): Avrete bisogno della CH16 per aprire la porta a S, di un Handle nella fessura a destra per aprire la porta a E e un Massacre Goblin per prendere la Goblin's Key - semplice, no?
Vanlands Hall: Saltate sul barile e esaminate lo Shield per trovare la CH14. Aspettate qualche istante e troverete il Ram's Skull. Servitevi del barile per saltare sulle scale senza essere colpiti dalle cannonate.
Upper Chamber (sopra la *Vanlands Hall*): Utilizzando il Read Magic, scoprirete che lo Unknown Spell è un Unlock Chest Spell. Prendete il Wine, aprite il forziere con la CH14 e troverete la CH15 insieme alla Darrigan's Wand.
Southern Chamber: Spingete il forziere sull'ascensore, azionate la leva due volte: quindi saltate sull'ascensore e raggiungete così la stanza superiore.
Matil's Chamber: qui di interessante c'è la Laguna's Wand (sotto l'armatura), mentre il forziere, che deve essere aperto con l'Unlock Spell, contiene l'Holy Sign e la Brass Key. Esaminate il cuscino e troverete un casket, in cui, una volta aperto con la Brass Key, potrete trovare la CH16.
Halusa's Hall: Utilizzate la Goblin's Key per aprire il forziere, dove troverete il Giant Jump Potion; il Black Tome può essere compreso solo con il Language Spell trovato al piano superiore; il pulsante seleziona un'asse, mentre la leva la sposta e la ferma - mostrate che il Lego vi ha insegnato qualcosa e costruitevi una scala.
Hallus's Chamber: Inserite l'Holy Sign nel buco e troverete la Matil's Wand (Unlock Door x2), quindi leggete il libro e prendete l'Handle. Inoltre troverete un Massacre Spell, un Read Language, e una Red Crystal Box.
Southern Hall (al vostro secondo passaggio): mettetevi a lato dei blocchi e lasciate cadere le Wand trovate, da sinistra a destra, nell'ordine: Dugan, Matil e Laguna. Nel casket che apparirà troverete la CH17.
EastMarch Hall: Posizionate un paio di oggetti come trampolino, saliteci sopra, utilizzate il Giant Jump Spell, e saltate fino alla piattaforma; azionate la leva per chiudere il pozzo sopra le scale, salite facendo attenzione a sincronizzare i vostri salti (iniziate dal gradino in basso solo appena prima che sparisca).
Upper Stair: utilizzate la CH17 per andare a O.
Upper Chamber (sopra la *EastMarch Chamber*): Lasciate cadere la Red Crystal Box nel buco segnato dalla pietra rossa, il Black Tome in quello con la pietra nera, il Ram's Skull, in quello vicino alla pietra bianca e il Wine in quello indicato dalla pietra verde.
Diplomat's Hall: utilizzate la Matil's Wand per lanciare un Unlock Spell sulla porta e uscire.

SESTA MISSIONE

West Passage: Andate a O aprendo la porta con la Guard's Key.
Guard Post: la porta a E può essere aperta solo dalla CH18.
Passage: eliminate l'avversario più basso con un colpo di Shuriken.
Guard's Shrine: Eliminate il Goblin con il Massacre Spell; saltate sul "suo" blocco, ed eliminate l'altro Goblin con lo Shuriken. Quindi troverete la CH18; azionate la leva, che apre la porta Ovest della *Court Hall* e sposta il blocco che ostruisce l'uscita a O della *Royal Armoury*.
-> Ora tornate indietro nella *Court Hall* e andate a O <-
Muster Room: eliminate l'uomo di sinistra con uno Shuriken; poi aprite la porta a O con la sua chiave.
Royal Armoury (E): eliminate il Goblin (Massacre e Shuriken sono a vostra disposizione) e si sposterà il blocco a O. Prendete anche le due chiavi presenti in questa stanza.
Guard's Hall (N): Utilizzate le due chiavi trovate in precedenza per andare a O.
Guard's Kitchen: esaminate il cuscino e troverete la CH19.
Royal Armoury (O): Prendete l'Elm, il Magic Missile, e il Poltergeist Spell. Lanciate il Poltergeist Spell per tre volte, e vedrete, nell'ordine, il Breastplate teletrasportarsi nella *Guard Kitchen*, il Bowl finire nella *Guard's Hall*, e il forziere teletrasportarsi nel *Royal Maze*, dove c'è il terzo cerchio rosso. Andate proprio lì, aprite il forziere con la CH19 e troverete il Chalice.
Guard's Hall (E): utilizzate la chiave sul pavimento per uscire in direzione E.

LIVELLO QUATTRO

North East Solar: Prendete il Read Language Spell, la SuperSpeed Potion e l'oro. Quindi camminate in senso orario attorno ai quattro mattoni, partendo dalla porta a NO (non Novara, ma Nord-Ovest, ndr) e troverete uno Unlock Spell. La porta a Sud può essere aperta solo dall'altra parte, come la porta a E che può essere aperta solo ritornando dal pozzo, sempre che riusciate a premere i quattro pulsanti prima di raggiungere gli antenati!
King's Passage: Utilizzate l'Unlock Spell per andare a O.
Royal Chamber: prendete il Dispel Evil Spell; la candela in alto è molto utile, ma molto difficile da prendere, da come è messa - beh, tanto per adesso non vi serve.
Store Room: prendete la CH1, mentre dovrete aspettare un po' prima di poter aprire la porta a O.
Passage W of Royal Chamber (E): utilizzate CH1 per andare a N.
King's Bedroom: esaminate il cuscino, dove troverete il Casket of Recharge. Con la leva potrete andare a O, mentre dovrete aspettare di avere CH2 per andare a E.
Queen's Bedroom: esaminate il primo cespuglio e troverete la chiave per aprire il forziere, dentro cui c'è un Unlock Spell, una pozione alcolica (ve ne basta una ampolla). Esaminate la prima tenda e troverete un pulsante che apre una porta nel muro a O della *Store Room*.
Secret Store: prendete il Ram's Skull, la Tear Potion, e le quattro Bomb. Utilizzate una delle Bomb sul muro a O per poter uscire in quella direzione, e, nella stanza raggiunta, posizionate il forziere sotto il Trophy per "usi futuri".
Pit Room: beh, non vi consiglio di finire nel *Deep Pit*.
Deep Pit: Se riuscite a premere tutti i quattro pulsanti, sarete teletrasportati nel *Great Pit*; ignorate tutte le porte tranne quella che conduce, a NE, verso il *Solar* - rivisiterete questa area più tardi.
Queen's Shrine: Lanciate uno Unlock Chest Spell per poter prendere il Potion Booster, il Giant Jump e lo Dispel Trap Spell.
Se non siete abbastanza forti per spostare l'altare, tornate più tardi.
Passage W of Royal Chamber (W): P&P! (Pozzi & Pali) Utilizzate Superspeed e Giant Jump Spell per superare entrambe le trappole (se ci siete riusciti, consolatevi: dovrete farlo almeno tre volte!). Non preoccupatevi se esaurite le pozioni in vostro possesso, ne troverete molte altre sulla strada verso il livello Cinque!
Guards: Ignorate le leve fino a quando siete in possesso della Guard Key. Prendete la Candle, poi aprite il muro sopra il letto e prendete la CH2. Inoltre nel cuscino c'è una Shuriken.
Guard Post: Lasciate cadere la Tear Potion sulla chiave e utilizzatela per aprire la Strong Box, in cui è racchiusa una Strengh Potion. Quindi lanciate il Read Language sul libro e otterrete una "Prayer to God of War"; tornate alla *King's Bedroom* e utilizzate la CH2.
King's Chapel: esaminate l'Altare dal davanti, lanciate il Read Language su di esso, lasciateci sopra il Ram's Skull, e leggete la Prayer to God of War. Aprite il casket appena trovato, dentro cui troverete una chiave, che apre a sua volta la StrongBox. Dentro la Strong Box troverete un MindBlast (lo spell Read Magic lo troverete più tardi) e un Massacre Spell. Prendete la Candle e premete il triangolo sul lato dell'Altare; quindi premete il pulsante e appariranno le scale per la *Trophy Room*.
Queen's Shrine (seconda visita): ricaricate il Potion Booster Spell con il Recharger Casket. Quindi lanciatelo sulla Strengh Potion, drinkatela, e spostate l'Altare. Quindi premete il pulsante per far apparire i gradini sopra il trabocchetto, e riposizionate l'Altare dov'era.
Pit Room (solo dopo che sono apparsi i gradini): Utilizzate una Bomb per biastare l'uscita a W.
Trophy Room: (dovete prima visitare la *King's Chapel* e premere il relativo pulsante) Esaminate il Trophy e premete l'interruttore: a questo punto dovrete andare nella *Secret Store* e premere l'interruttore che ora è apparso. Quindi tornate qui, premete una seconda volta questo interruttore, e apparirà un'uscita a O. Tornate nella *Queen Shrine* e lasciate cadere il Wine sull'Altare (che deve essere al posto giusto!) per trovare un Casket, in cui è contenuta la CH3. Inserite la CH3 nella toppa quando la luce superiore è accesa e andate a O.
North Passage: azionate la leva più a nord per alzare le sbarre, mentre quella a sud vi apre la strada verso O; Non andate a S dalla Central Hall perché in quella direzione si trova l'ultima stanza di questo livello. Inoltre non prendete la Sack with Magical Runes, perché sareste intrappolati.
Bedroom: Accendendo la luce, si alzerà la tenda; utilizzate due Bomb per guadagnare un'uscita a O (se non avete abbastanza Bomb, dovrete riniziare il livello daccapo, oppure decidere di non visitare la *Secret Room* che non è indispensabile ai fini del gioco). Prendete l'Oil

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Flask, il Magic Missile, e il Cure Poison. Nel cuscino si trova la chiave per il forziere, in cui sono racchiusi un po' d'oro e una Shuriken.
Secret Room: Lanciate il Dispel Evil per rendere il Demone vulnerabile, eliminatelo con il Magic Missile (3x100) e saltate il pozzo: a questo punto, per 1000 pezzi d'oro, potrete avere la Longman's Wonderful Bag of Holding (sponsorizzata dall'Invicta!) che contiene 40 oggetti al posto di 32.
Guards (secondo passaggio): Azionate prima la leva a nord, poi quella a sud, in modo da far apparire la toppa per la chiave nel *Guard Post* (riposizionate le due leve come erano prima dopo aver aperto la porta nel *Guard Post*).
Guard Post: Aprite l'uscita a O con la Guard's Key.
North East Solar: Mentre avanzate scartate a destra, sinistra, destra, sinistra e destra; posizionate la Candle nel cerchio rosso per rendere vulnerabile il Demone, quindi eliminatelo con il solito Magic Missile (sempre 3x100).
Kitchen: esaminate le jar per trovare la Yaggàs Key e prendete la bowl.
West Passage: leggete il Tome, e troverete un Unlock Chest Spell; NON azionate la leva! Il passaggio a E conduce nella *Central Hall* che è la famosa stanza di fine livello.
Royal Gaol: azionate la leva fino a quando non potete mettere le mani sul forziere; trascinatelo fuori e apritelo con l'Unlock Chest: dentro ci troverete qualche Stone e un Dispel Trap Spell.
Wulf's View: Lanciate l'Unlock Door per aprire le porte a N (O) e a S. Tornate in questa stanza quando avrete il Giant Jump Spell, che si trova nella *Carver's Hall*, e saltate per prendere la CH4.
Pump Room: Aprite lo Yaggàs Chest con la Yaggàs Key (ma va?) e troverete un Mind Blast, un Magic Missile, una Stamina Potion, qualche porzione di formaggio e la CH5. Posizionate la Bowl sotto la Pump e azionatela quattro volte per riempirla.
Cistern Room: andate a E con la CH5 e gettate la Bowl (piena di liquido) nella Cistern per far travasare l'acqua della cisterna nella *Oil Store*.
Oil Store: quando l'acqua della cisterna sta fluendo nel condotto, posizionate la Oil Flask sotto il Tap e apritelo, in modo da riempire la Flask di Oil.
Kitchen (seconda visita): Gettate l'Oil Flask sulla fiamma, in modo da distruggere la Ball e trovare una della quattro Gold Key necessarie per completare la *Central Hall* e, con essa, il quarto livello.
Carver's Hall: Lanciate tre Stone contro il lato opposto della Ball, in modo da farla rotolare verso di voi, e farle spingere la Giant Jump Potion oltre le sbarre. Prendetela e utilizzatela nella *Wulf's View*. La CH4 serve a alzare le sbarre.
South West Hall: posizionate la Candle nel cerchio, eliminate il Demone con il Magic Missile e troverete la CH6.
Small Store: La leva apre la porta a E nella *South West Hall*; lanciate un Unlock Chest per aprire la Strong Box; quindi aprite il Casket con la CH6 e troverete la CH7.
Little Passage: Andate a S con la CH7.
Box Room: Azionate la leva per andare a E. Tiratela una seconda volta per attivare la leva nell'*Inner Passage*.
Halb's Delight: Numerate i Numbered Box in questo modo:
1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16
(Per spostare un Box, Trascinatelo a metà strada, salitegli sopra e scendete dall'altro lato, quindi spingetelo per il resto del tragitto)
Spostate il 10 al 14, l'11 al 10, il 7 al 11 e il 3 al 7 (l'ultimo spostamento deve essere fatto in fretta).
Inner Passage: Azionate la leva e andate a E. Utilizzate il Giant Jump per raggiungere la piattaforma più alta e troverete una Immortal Potion e quattro Gambling Token.
South Passage: utilizzate l'Immortal Potion per superare le punte e tirate la leva per eliminarle. La porta a N conduce alla *Central Hall*, che per adesso è off-limits.
South Chamber: scrivete DIANOS (abbiamo finalmente scoperto la seconda attività di Alessandro Diano, K-collaboratore e Mago al servizio del Male...) in orizzontale. Se non ci riuscite, utilizzate questo metodo (S significa sinistra, D destra, A significa in alto, mentre indovinate per cosa sta G...): spostate N a S, O a S, S a D, O a D, A a S, I in G, D in G, A in A(lto), N in A, D a S, I a S, I a S, N in G, A a S, N a S; andando a E troverete una Gold Key.
Warden'S Room: perquisite il Thief, che vi chiederà l'Alkaline Potion (in effetti è un impiegato della Duracell) prendetela dall'*Helm's Room* e dategliela; ascoltate ciò che vi dice e quando prenderete la Eternal Rest Potion nella *Resting Chamber* portategliela; in questo modo avrete un MindBlast (3x100).
Helm's Room: prendete la Alkaline Potion e portatele al Thief. Quindi azionate la leva e andate a N.
Gambler's Den: Gettate i Token nella Rotundas per poter trovare - in base alla vostra fortuna - un po' d'oro, delle Stamina Potion o la CH7 (tranquillizzatevi, non è indispensabile!); ricordatevi di prendere il Magic Missile da sotto le scale.
Malladin's Pits: Prima di proseguire a E, gettatevi in tutti e quattro i pozzi.

Resting Room (dal pozzo a O): Tirando la leva in alto (raggiungibile ammucchiando le ossa sul forziere) appare una chiave, che però non sembra avere nessuno scopo. Quindi prendete la Eternal Rest Potion che vuole il Thief, la Sweaty Potion (ha gi effetti di una Strengh Potion) e utilizzatela per aprire le sbarre. Aspettate un attimo e la porta si aprirà da sola. Una volta raggiunto il *Great Pit* dovreste trovare una Stamina Potion. Ritornate su al *Malladin's Pits*.
Great Pit (dal pozzo a N): oltre alle considerazioni di cui sopra, prendete l'oro e salite di nuovo.
Outer Pit (dal pozzo a S): spostate lo Scroll nella passaggio per evitare che la pianta cresca fino a qui. Aspettate che si apra la porta, saltate le radici, prendete il Dispel Trap, e uscite.
Inner Pit: Uscite il più presto possibile da qui, salendo verso il *malladin's Pits*.
Fire Pit: Se camminate sul sentiero, cadrete e fareste una brutta fine. Per arrivare qui potete passare dal *Great Pit*, prendete un paio di colpi e ri-uscite, potrete prendere tutti gli oggetti quando uscite: Unlock Door, MindBlast Spell e Bless Potion Spell.
Upper Chamber: la porta a O serve per tornare nel *NE Solar* se cadete in un pozzo della prima parte del livello. Non potete aprirla se è chiusa (Lapallisiano!)
South East Hall: Lanciate il Dispell Evil per rendere vulnerabile il Demone, quindi eliminatelo con Shuriken o Magic Missile. Lanciate poi uno Unlock Door per poter proseguire verso N.

Learned Hall (S): esaminate la leva, ma non azionatela, per il momento.
Learned Hall (M): i libri nelle stanze a lato vi dicono cosa fare, ma visto che ci siamo, ve lo suggeriamo noi! Posizionate le leve nel seguente modo (S->Su, G->Giù, M-> a Metà):
G, S, M, S: Prima Luce
G, G, S, S: Seconda Luce
S, G, G, S: Terza Luce
S, G, S, M: Quarta Luce e potrete andare a O.
Learned Hall (N): esaminate la leva, ma non azionate neanche questa - per aprire la porta N, date un'occhiata più avanti.

Symbolist Hall (E): Azionate le leve in questo modo, copiando l'indicazione dell'altra stanza precedente: Sinistra, Destra, Destra e Sinistra; quindi premete questo pulsante e quello nell'altra stanza e E.
Symbolist Hall (O): risolvete prima l'altra metà di questa stanza, e poi premete il pulsante quando è indicato, poi andate a O.
Sealed Chamber: qui troverete il Symbols Planet.
Quadratic: prendete il Sandy Planet, spostate la Strong Box vicino alla seconda mattonella da destra della parete a N: quindi saltate per toccare la mattonella 4 e 5 e troverete lo Small Planet.
Dianos' Library: Esaminate la tenda, dove troverete la CH8. Prendete l'Unknown Spell (che è un Unlock Chest - il Read Magic è al piano superiore nella *Side Chamber*). Utilizzate il Read Language per leggere il Book e per scoprire i numeri da usare nella *Learned Hall* (M). Esaminate la leva, ma non azionatela, per il momento.
Side Chamber: scendete le scale per poter raggiungere la leva, esaminatela ma non azionantela. Inoltre non prendete la Black Coin che, essendo maledetta, vi farebbe sparire un po' del vostro oro.
Top of Stairs: Utilizzate CH8 per aprire il forziere, in cui c'è il Read magic e Map Spell.
Queen's Library: Lanciate l'Unlock Chest e troverete il Glowing Planet.
Wisdom's Hall: prendete il Moon Planet ed esaminate, ma non azionate, la leva. Le tavole servono nell'*East Passage*.
East Passage: Aprite la porta a O con la CH9; utilizzate le assi per superare il pavimento elettrificato - non che serva a molto, perché conduce, tanto per cambiare alla *Central Hall*, per cui ci sono molte altre strade meno pericolose!
Upper Room: Esaminate la leva, non azionatela e gettate i pianeti in questo ordine:
- Glowing Planet nel buco più vicino alla porta.
- Small Planet in quello più vicino al centro.
- Symbols Planet nel buco più lontano dalla porta
- Moon Planet nell'ultimo buco.

Ora i pianeti sono nella sequenza giusta nel *Planetarium*.

Planetarium: dopo aver lasciato cadere i Planet dalla *Upper Room*, azionate il Globe e troverete due Gold Key. Esaminate la leva, ma non azionatela, per il momento. Se volete avere la CH9, salite nella *Upper Room* e lasciate cadere il Sandy Planet in un buco qualsiasi, tornate qua e premete il pulsante su Void.
Learned Hall (N): Nell'ultima parte dell'avventura avete trovato sei leve, contrassegnate da una lettera: azionatele in modo da comporre la parola DIANOS:
D - *Dianos' Library*
I - *Side Chamber*
A - *Planetarium*
N - *Wisdom's Hall*
O - *Learned Hall* (S)
S - *Upper Room*

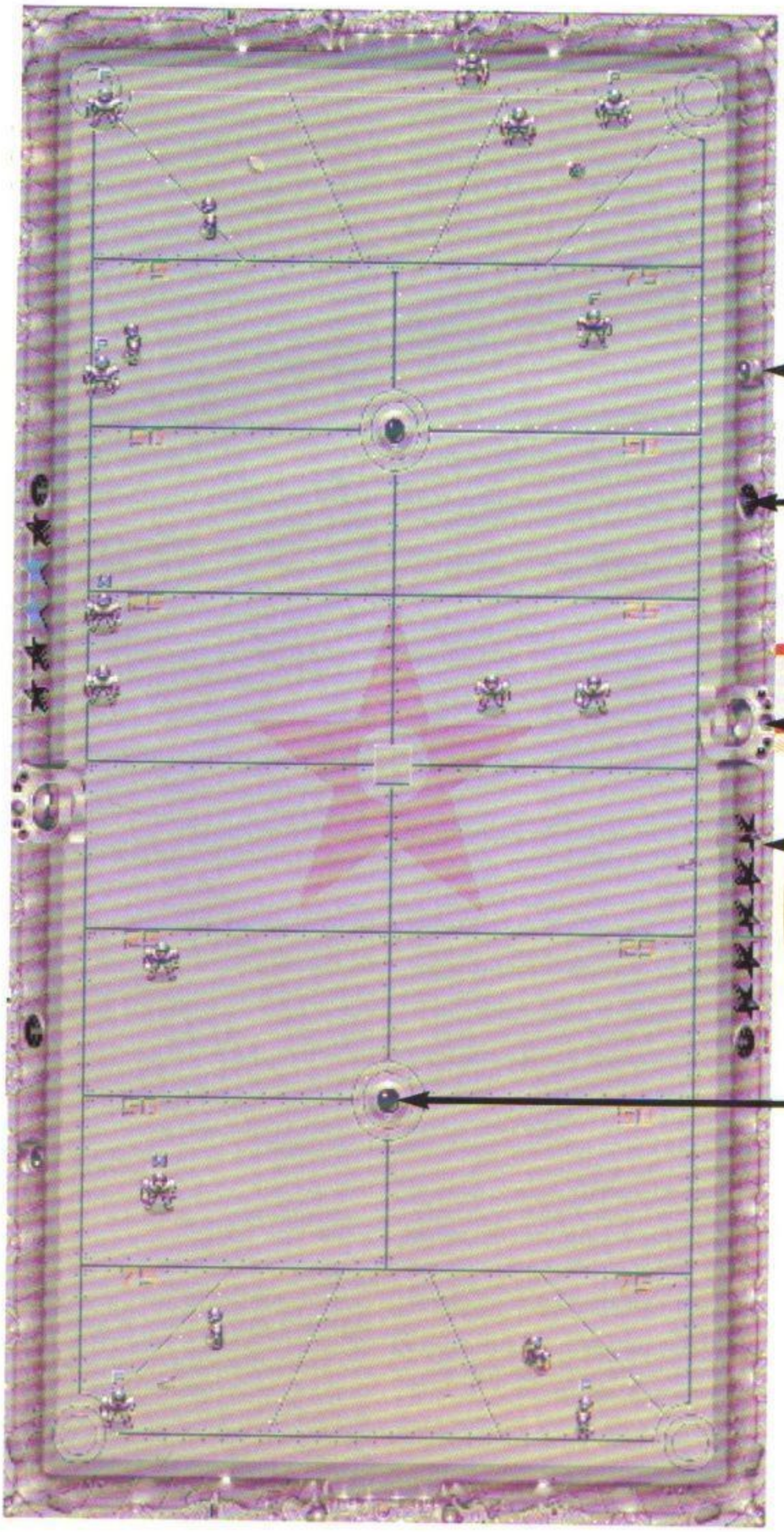
DIANOS -
Learned Room (N) serve per aprire la porta a N.
(Ora scegliete una strada qualsiasi per arrivare alla *Central Hall* - Nel *North Passage* si trova la strada più semplice, e inoltre potrete prendere un Sack of Gold).
Central Hall: Lanciate il Dispel Evil per poter colpire il Demone; quindi lanciategli il MindBlast. Ora avete bisogno delle quattro Gold Key e del numero conosciuto dal Thief. Le Gold Key si trovavano due nel *Planetarium*, una nella *South Chamber* e l'ultima nella *Kitchen*. Esaminate i KeyHole per scoprire i numeri, e inseritele nell'ordine 1432.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPEEDBALL II

È veloce! È frenetico! È difficile! Eric Matthews dei Bitmap Brothers si mette elmetto e spalliere per svelarvi le tattiche vincenti di *Speedball II*.



TATTICHE GENERALI

Il vostro angolo di attacco è molto importante: in uno scontro frontale, il vincitore è determinato semplicemente confrontando i valori di attacco e difesa dei due contendenti. Ad ogni modo, il valore di un difensore diminuisce man mano che l'angolo d'attacco si sposta da frontale a dietro le spalle (!), dove è al minimo. Ricordatevi di questo particolare quando combattete contro squadre

Electrobounce
Elettrifica la palla, che passa attraverso i giocatori avversari. L'effetto, che è influenzato dal moltiplicatore di punteggio, dura finché la palla è in movimento o gli avversari se ne impossessano.

Warp Gate
La palla lanciata dentro esce dall'altro "warp gate" nella parte opposta del campo.

Moltiplicatore di punteggio
Mandando la palla sulla rampa si moltiplica il punteggio (dei gol e di qualunque altro "effetto) per 1,5 la prima volta, per 2 la seconda volta. Gli avversari devono mandare la palla sulla rampa per annullarne l'effetto.

Stelle
Un modo alternativo per fare punti (2 per ogni stella accesa). Quando si accendono tutte e cinque si guadagna un bonus di 10 punti.

Bounce domes
Fanno rimbalzare lontano la palla e danno un bonus di 2 punti quando vengono colpite.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

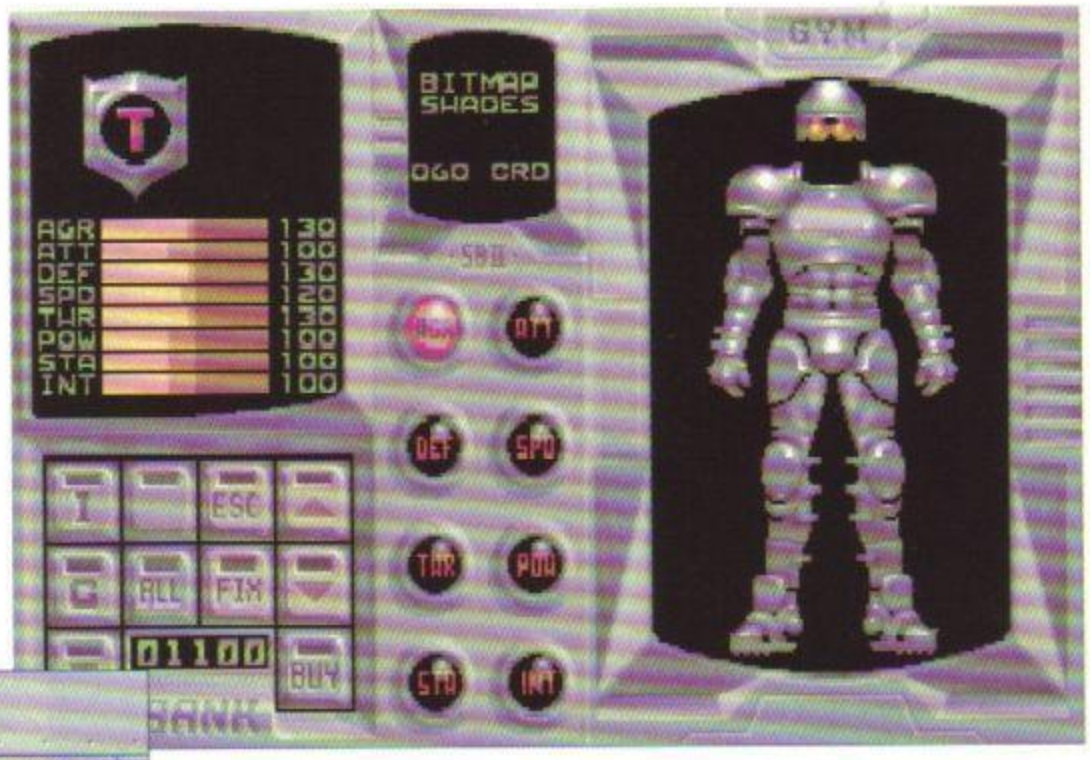
http://www.oldgamesitalia.net/

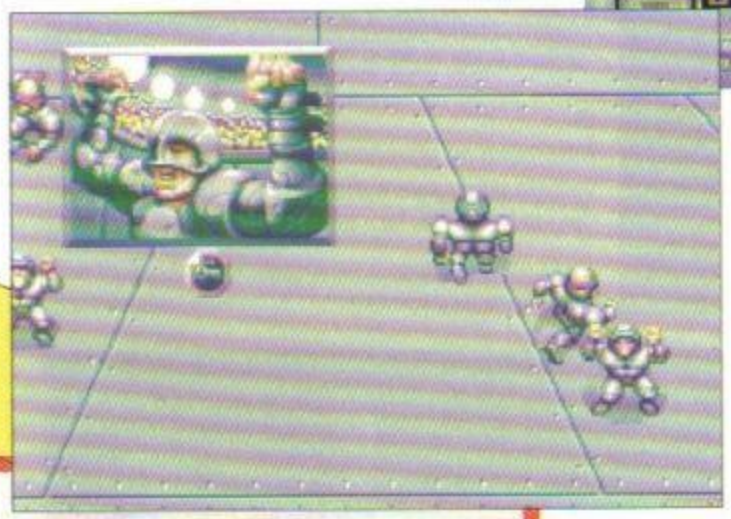
forti in attacco.

Il Moltiplicatore di punteggio è un altro elemento molto importante: utilizzatelo per moltiplicare i punti segnati per una volta e mezzo la prima volta, per due la seconda volta. Questo aumenterà sia i punti dovuti ai gol che ai bersagli ai lati del campo.

Le palle elettrificate dall'Electrobounce passano attraverso i giocatori, portiere compreso! L'effetto dell'Electrobounce, cioè dei giocatori che la palla può "attraversare", è influenzato dal Moltiplicatore di punteggio, quindi se il Moltiplicatore è stato colpito tre volte la palla attraverserà tre giocatori. Ma attenzione a utilizzare questo tipo di tattica contro avversari con un alto livello di intelligenza: vi placcheranno e prenderanno possesso della palla.

Se la partita sta per concludersi e siete in svantaggio di pochi punti, cercate di colpire i bersagli laterali invece che puntare a fare gol.





I blu esultano per il meritato gol.

Ci si picchia forte in *Speedball II*

Se seguite bene i consigli vedrete molto spesso questa schermata.

IL CAMPIONATO

Ricordatevi: segnare punti è più importante che vincere la partita. Infatti vi verrà attribuito un punto-campionato ogni dieci punti segnati, quindi non rilassatevi se state giocando contro dei brocchi, ma segnate più punti possibile. Ora arriviamo alla fatidica domanda: in quali abilità bisogna investire il proprio capitale? Beh, è una scelta personale, ma il valore della Velocità è assolutamente cruciale; anche Attacco, Resistenza e Intelligenza si riveleranno valori molto utili. Se dovete affrontare una squadra con una forte Difesa, spendete i vostri soldi per aumentare il valore dell'Attacco; se poi vi imbatterete in una squadra con un forte Attacco, potrete sempre spostare i vostri attaccanti in difesa.

All'inizio del campionato, non spendete i soldi per aumentare i non spendete i soldi per aumentare i valori dei vostri atleti se dovete combattere contro una squadra forte: sarebbero soldi buttati via, perché vi farebbero lo stesso a pezzi. Invece accumulate denaro per quando avrete più chance di vincere.

Durante queste partite "Davide contro Golia", non perdete tempo a cercare di segnare, ma raccogliete tutti i bonus e i gettoni che potete. Cercate di comprare uno "Star Player", in particolare una punta, il più presto possibile. Quindi passategli la palla ogni volta che potete. Ricordatevi che mentre il massimo livello di un atleta "normale" è 220, uno "Star Player" può arrivare a 250. Infine, utilizzate i tiri con l'effetto per segnare contro i team più scarsi - funziona quasi sempre!

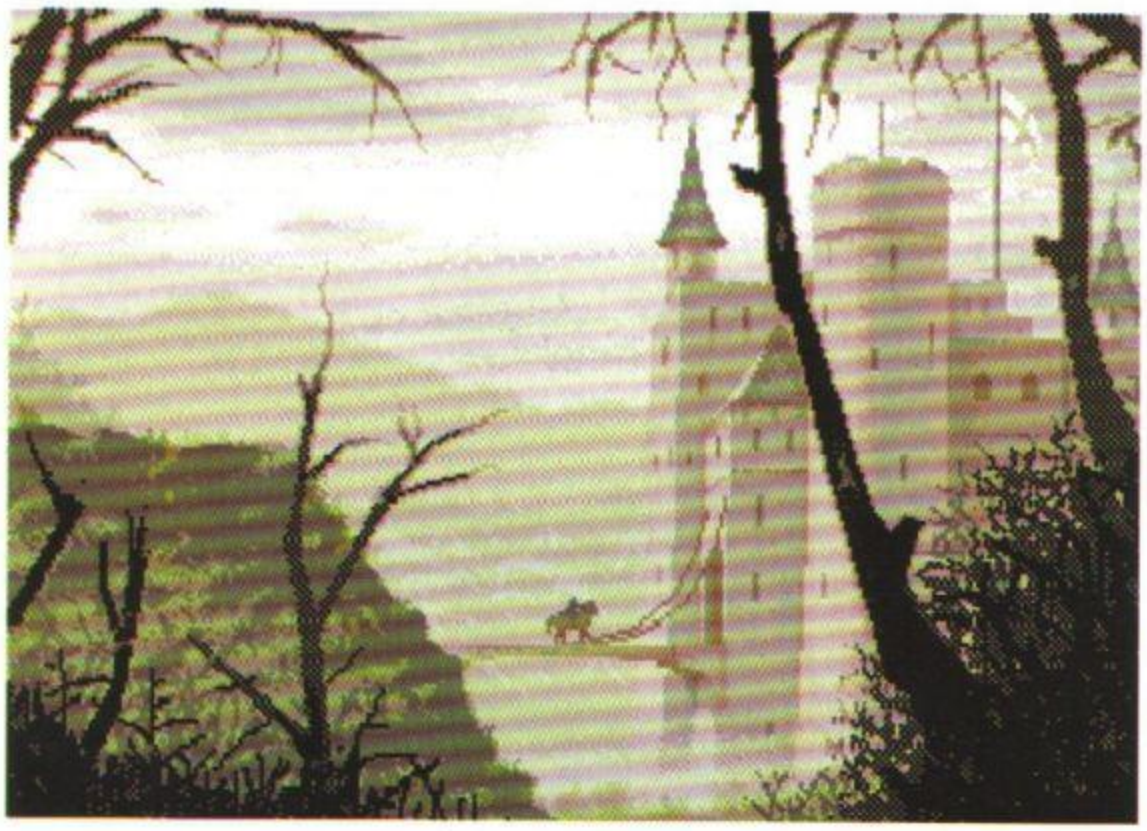
IL MESTIERE DEL MANAGER

Nel modo "Team Manager" investite i vostri capitali in Aggressione, Attacco e (forse il più importante) Intelligenza. Non comprate uno "Star Player" in seconda Divisione (tranne forse un portiere), perché vi serve di più una squadra bilanciata, senza assi né brocchi. Tuttavia è necessario comprarli nella prima Divisione - non avrete alcuna possibilità senza di essi! Dei buoni elementi sono Jams (centravanti) e Cooper (portiere).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERMONGER



3
Se vi trovate in un territorio con più di un avversario controllato dal computer, osservate che tattica utilizzano i vostri "colleghi": se iniziano a darsele di santa ragione tra di loro, alleatevi con il più forte (cliccando sull'icona delle "mani" sulla sinistra e quindi selezionando un villaggio). Questo vi permetterà di utilizzare tutte le sue risorse come provviste ed equipaggiamento. State attenti se intendete rompere l'alleanza, perché tenderà ad attaccare i vostri villaggi. Inoltre non fidatevi troppo, perché anche lui può rompere l'alleanza.

4
All'inizio di un nuovo territorio, controllate di quanti uomini disponete. Cliccate su qualcuno per vedere se e come sono armati.

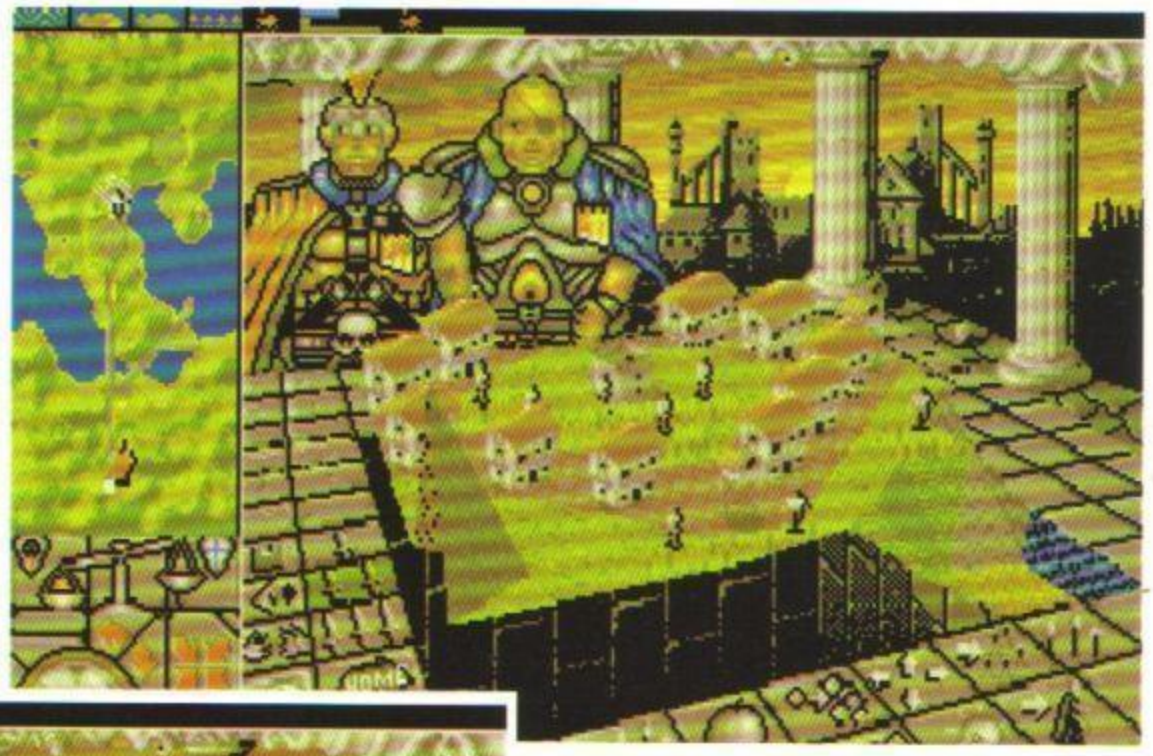
5
Attenzione ad attaccare una città in cui è stata inventata una nuova arma: la gente, prima di affrontarvi in battaglia, farà incetta di armi nell'armeria!

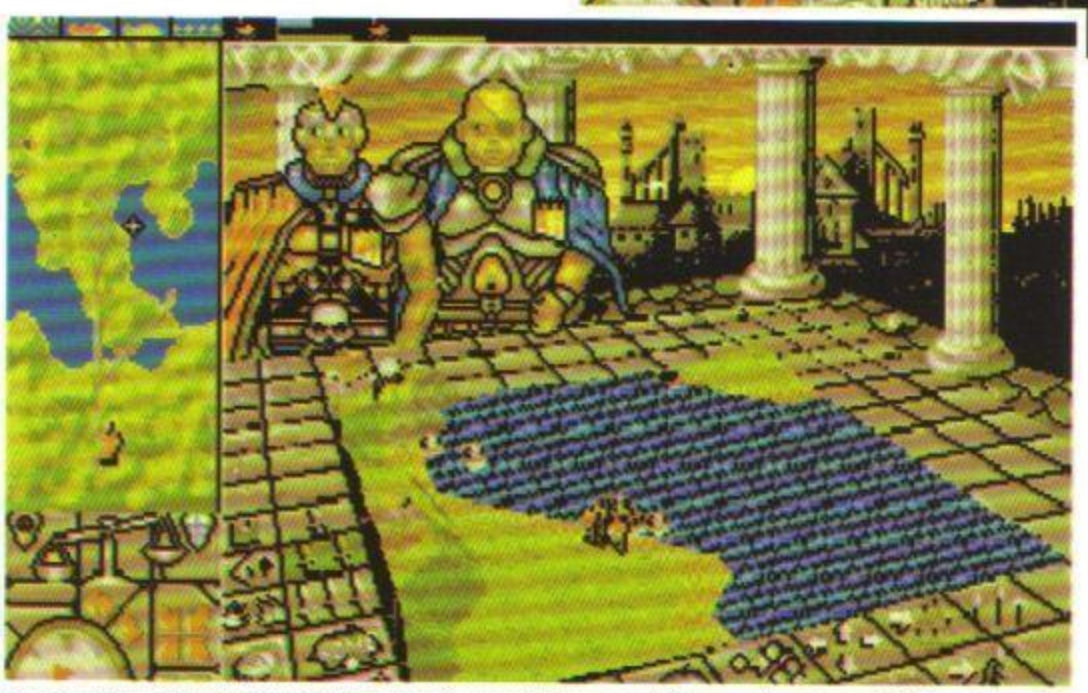
Per attaccare grandi agglomerati conviene organizzare un attacco ben concertato

***PowerMonger* può rivelarsi difficile anche per un novello Cesare, ma niente paura, eccovi 20 Konsigli direttamente da Peter Molyneux della Bullfrog!**

1
Non è necessario conquistare tutti i 195 territori per concludere *Powermonger*, "basta", partendo dall'angolo in alto a sinistra della grande mappa, arrivare all'angolo in basso a destra. Quindi tracciate un percorso approssimativamente diagonale per accorciare la strada per la vittoria. Attenzione però, sapendolo abbiamo inserito qualche territorio particolarmente ostico per rendervi la vita piuttosto difficile.

2
Se incontrate un territorio che vi sembra particolarmente difficile, prendete in considerazione l'ipotesi di aggirarlo e cercatene uno più facile.





Fate attenzione ad attaccare i villaggi dopo aver attraversato il mare perché in acqua diventate un facile bersaglio e vi sarà più difficile evitare il fuoco nemico.

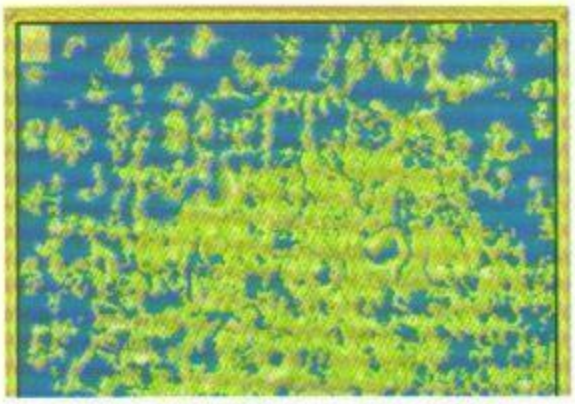
6
Se una città dispone di armi, cercate di attaccare di sorpresa gli abitanti quando sono fuori dalle mura: in questo modo, non potranno prenderle per difendersi.

7
A volte è meglio inventare che attaccare: ad esempio, un soldato armato di piccone può uccidere 2 persone disarmate, mentre uno armato di spada può eliminarne 3 per volta. L'arco permette di colpire a distanza - inoltre ricordate che cannoni e catapulte sono micidiali.

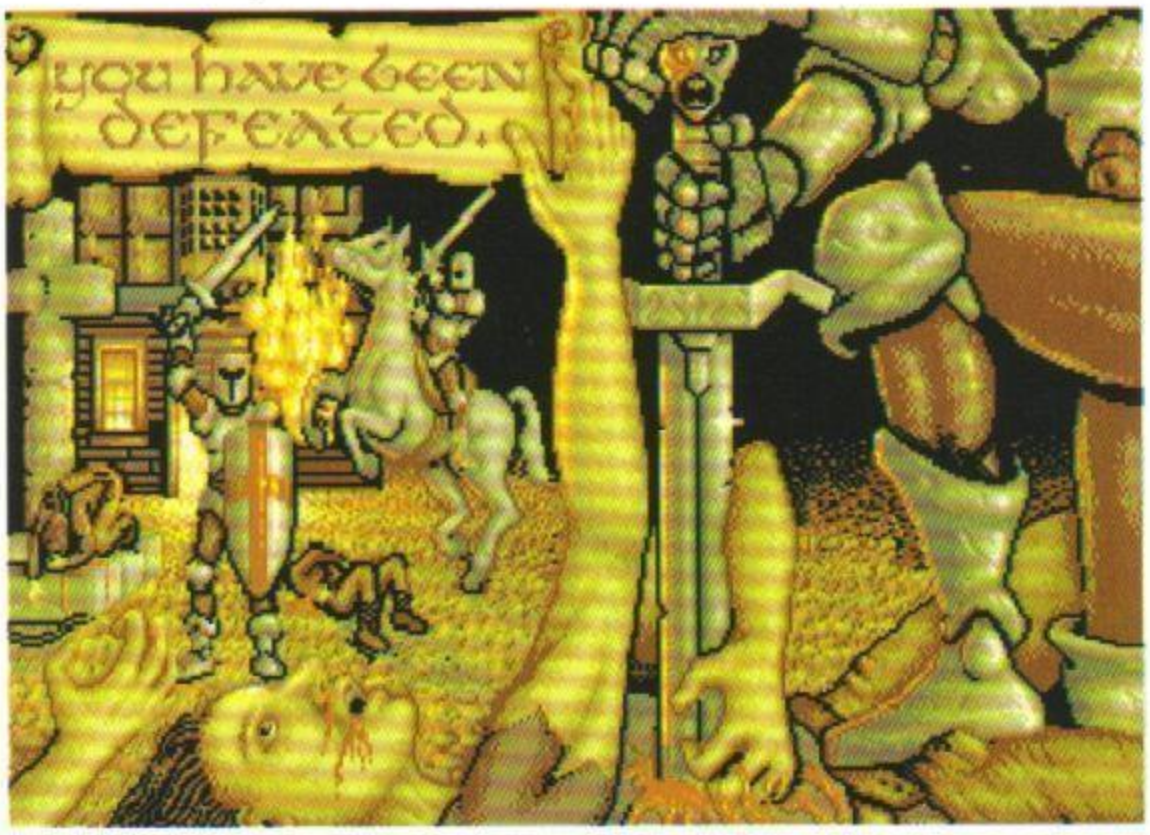
8
Se avete inventato gli archi, è una buona idea dividere il proprio esercito in due metà, l'una armata con archi, la seconda con armi ordinarie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La mappa generale vi indica come sta andando la vostra campagna militare



9
Ricordatevi che la forza del combattimento ravvicinato si basa sull'età dei soldati e su quanto gli andiate a genio - questo vale anche per gli arceri.

10
Per costruire un cannone o una catapulta ci vuole molto tempo, ma se conquistate una città dove la stanno già costruendo, la produzione ripartirà da dove è stata interrotta e dovrete aspettare molto meno tempo.

11
Non abbiate paura di ritirarvi da una battaglia in cui la situazione sta volgendo al peggio.

12
Non lasciate mai gironzolare il vostro re con una scorta inferiore a 4 uomini, perché potrebbe essere catturato e ucciso dagli abitanti dei villaggi nemici.

13
È consigliabile conquistare una città con una armeria nelle prime fasi di una partita.

14
Potete equipaggiare le barche dei pescatori, ma attenzione: non potranno produrre più cibo per il villaggio.

15
Non lasciate una città senza provviste, specie d'inverno, perché gli abitanti vi si ribelleranno contro.

16
Premete lo shift di destra e i tasti "<", ">", "(", ")", "/". Quindi premete "*" o "-" e "+" (tutti i segni aritmetici e le parentesi da premere sono quelle della tastiera numerica) per cambiare il menu e quindi ruotate l'inquadratura per vedere la differenza.

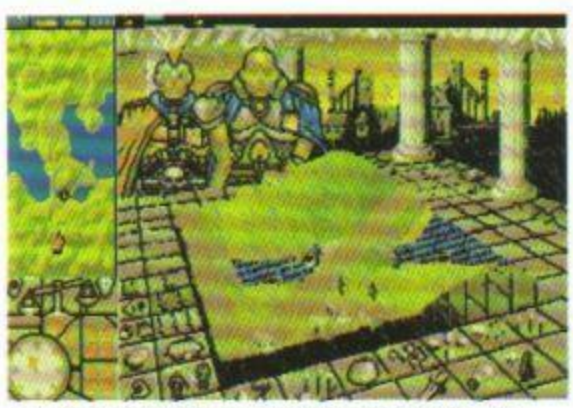
17
Se siete particolarmente sadici e senza scrupolo, potete eliminare le cicogne che portano i bambini per non far aumentare la popolazione. Come? Con una arco e una freccia, ovviamente!

18
Non uccidete MAI tutte le pecore di un territorio.

19
I vasi ("pot") non pesano nulla e sono un'ottima merce di scambio per le armi.

20
Se disponete di barche, attaccate le città dal mare, specie se i vostri uomini sono armati di archi.

Si ringrazia la Bullfrog, e in particolare Peter Molyneux, per questi consigli.



Quando attaccate un villaggio dove è stata inventata una nuova arma dovete fare molta attenzione...

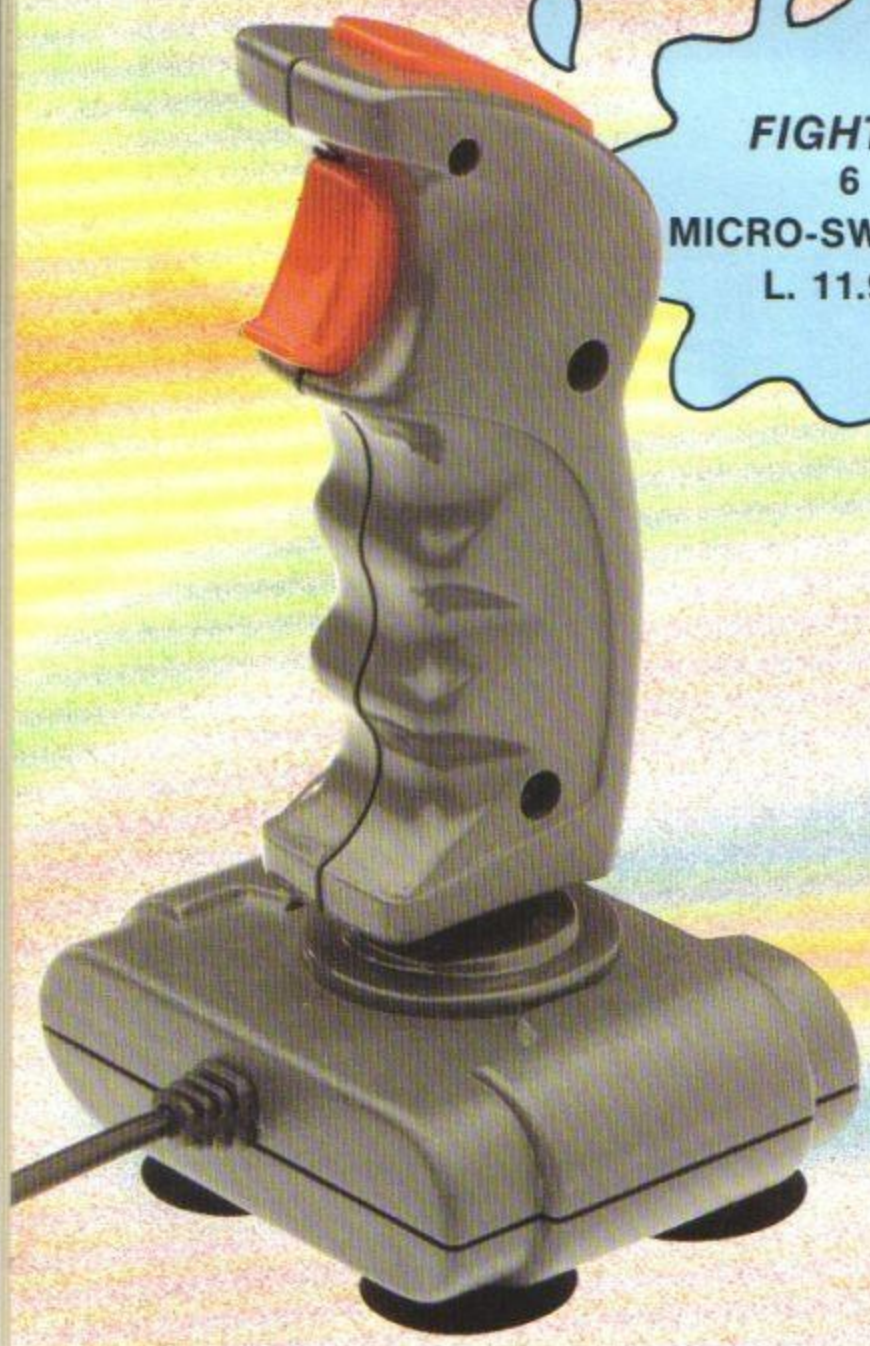
Questo sentiero rende agevole il passaggio. Nel caso troviate territori più impervi, provate ad aggirarli.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTER BLASTER

Senza rivali anche nel prezzo



FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900

BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900

Dutch and Dutch

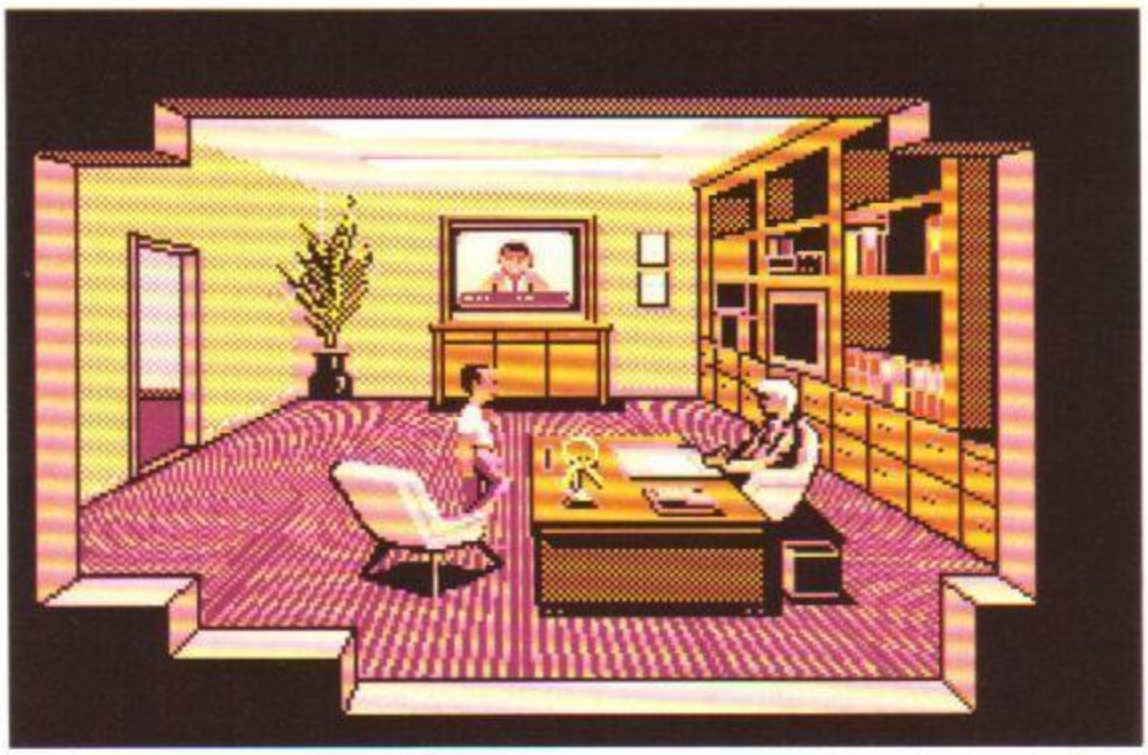
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEARCH FOR THE KING

Esclusivo!! Ancora una volta KAPPA ha portato a segno uno dei suoi colpi sensazionali, con l'aiuto di *Maurizio "Perché lo fai" Masini* . Infatti, siamo riusciti a rintracciare nei suoi privatissimi ed esclusivissimi uffici LES MANLEY, nuovo Presidente del WILL TV NETWORK, recente vincitore del SEARCH FOR THE KING CONTEST. Les, accompagnato dalla sua segretaria-partner Stella, ci ha raccontato come ha finalmente ritrovato LUI, THE KING!!



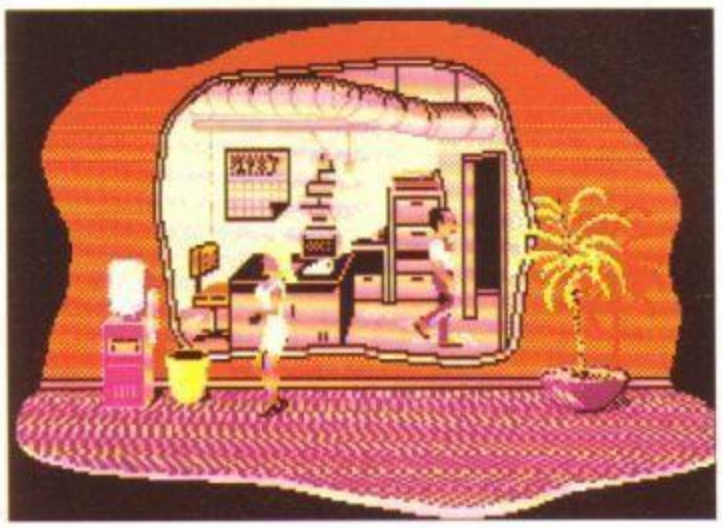
INTERVISTATORE: Buonasera, Les. Bentornato e complimenti!
LES: Grazie, grazie.

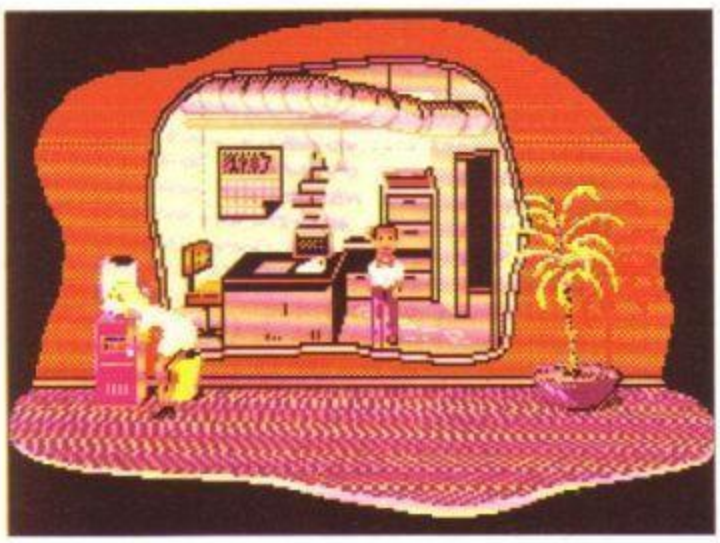
I: Allora raccontaci come hai iniziato la tua avventura... visto che la fine la conosciamo!

L: Beh, tutto è cominciato una mattina nel mio ufficio alla Will, quando ancora ero meno di un galoppino. Dopo aver assistito alla riunione dirigenziale ascolto per caso la radio e... toh! Si parlava proprio del KING!!: Che coincidenza, no? Sì, per poco non mi facevo distrarre da Stella che passava lì vicino... vero?

STELLA: (Arrossisce) Ehm... ehm ... non dire così, dai!

I: Vai avanti, Les.
L: Sì, dicevo, do uno sguardo al calendario e mi accorgo che il periodo di prova era finito... mi dovevano assumere! Apro il cassetto della scrivania, prendo i pochi oggetti che ci tengo dentro e volo dal Capo, ora ex-Capo, per chiedergli un aumento... Entro nell'ufficio, lancio una distratta occhiata alla TV e lui chiede a Stella di portargli il mio dossier. Non avevo mai notato quelle chiavi sulla scrivania, così approfitto della distrazione del Capo mentre non guarda, cioè mentre guarda lei, e... ZAC! Le chiavi sono già in tasca!





I: Anche svelto, oltre che intelligente!
L: Eh sì, bisogna essere veloci nel prenderle! Comunque lui mi dice di ripassare, a me non pare vero... esco e finalmente posso aprire quella porta che rimane sempre chiusa. Mi ero sempre chiesto che cosa ci fosse dietro. Beh, solo una innocua scatola di attrezzi. Per fortuna che dentro qualcuno aveva lasciato un Pass molto utile; ah, per un pelo non mi dimentico di riempire il thermos con l'acqua della fontanella...

I: Sì?
L: Sì. Prendo l'ascensore e di corsa mi reco dalla ragazza che ha detto alla radio di avere visto THE KING... un isolato a destra; suono e, grazie al pass, entro! Bobbi, si chiamava così, era una bella signora F-A-N-A-T-I-C-A del KING, con una enorme collezione di poster e dischi. Mi metto comodo e lei mi porta una soda per rinfrescarmi. Le chiedo se può mostrarmi il suo ricordo più prezioso dell'artista: la sua famosa sciarpa!

I: Incredibile!
L: Sì, ma vero! Lei dopo una leggera esitazione la prende e la stende sul tavolo davanti a me. Forse per l'emozione, allungo la mano per bere la soda e SPLASH! Verso il liquido sulla sciarpa! Non l'avessi mai fatto! Inizia a urlare e a correre come una matta! Ormai il danno era fatto!

I: Niente sciarpa, allora?
L: Aspetta... Esco di corsa, vado sul retro della casa e vedo che ha steso la sciarpa ad asciugare! Con un balzo salto il recinto e la prendo. Un altro zompo, e VIA! più veloci della luce!

I: Ehm... quello era un altro gioco, Les....
L: Pardon... Dunque, la sciarpa era mia! Adesso ancora di corsa al circo appena arrivato in città. Un giro veloce e mi resi conto che ci vorrebbero troppi soldi per vedere tutto...

I: Ora li avresti, eh?
L: Ora sì... ma in quel momento ringraziai molto il Colonnello Bum che mi dette un lavoretto (BLEAH!) da fare agli elefanti. Senza quello il biglietto gratis me lo scordavo! Così feci un bel giretto per tutto il circo e scoprii alcune cose interessanti...

I: Tipo?
L: Beh, Luigi Pastrami, oriundo italiano (Stella saluta gli amici italiani, "The best lovers all around the world") aveva una crisi esistenziale: in confronto alla sua foto gigante, i suoi baffetti erano proprio cadenti! Poi sono andato dalla maga, più di una volta: in giro si diceva che poteva dirmi qualcosa di utile! Nel buio del suo vagone, rischiarato da due candele, mi predice il futuro... Ora che ci penso...aveva ragione!!!

I: Davvero? Chissà se mi può predire una schedina miliardaria...
L: Non credo: appena cerco di toccarla PUFF! Svanisce come un sogno al risveglio! Accarezzo il lucertolone verde, pensando sia vivo, ma oltre ad essere imbalsamato, distribuisce anche bigliettini strani... prendo un po' di cera ed esco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I: Cera? E per cosa?
L: Vedi che ti manca l'acume! La porto a Luigi che oltre a ringraziarmi mi regala anche la resina con cui giocherellava. Contento per la buona azione fatta, entro nel tendone vero e proprio. Solo che mi trovo faccia a faccia con un leone! Per fortuna ho con me i pop-corn e gliene faccio gentile dono. Vado dal trapezista incerto e con un'occhiata alla scala capisco le sue paure... la mia resina era quello che cercava!

I: Ma va!
L: Solo che il suo numero... ehm... non è stato dei migliori! Un bel botto! Non ti dico! Beh, raccolsi il suo mantello e me ne andai prima che arrivasse l'autoambulanza (sempre stato debole di stomaco, io).

I: Poverino...
L: Beh, cose che capitano. Bene, mi ricordo che fu proprio quel giorno che incontrai Helmut, il mio piccolo grande amico (sospiro di Stella)! Poverino, cosa non avrebbe fatto per fuggire da lì! Solo che aveva bisogno di... un sogno, ecco! Andai di corsa da Dave, la guardia che ronfava: presi il suo sogno,e via di nuovo da Helmut. Com'era felice quando lo presi con me. Soltanto che non avrebbe mai sopportato il viaggio fino a Las Vegas... Per fortuna mi ricordai che le poste funzionano QUI negli USA (l'intervistatore sorride al pensiero di quelle italiane...) e chiuso nella mia Personal Bag, lo spedii in avanscoperta.

I: Solo in America possono succedere certe cose...
L: Già! Comunque mai avrei pensato di fare un viaggio così veloce e strano... è bastato avvicinarsi TROPPO all'uomo col martello e mi sono ritrovato a Las Vegas. Unicamente per sentire la vocina di Stella al telefono (Sospiro) feci un giretto nel deserto. Per fortuna che bevendo l'acqua mi ripresi dalla disidratazione...Ripresi Helmut ed entrai nell'albergo.

I: Chissà che lusso per quei "tempi", eh!?
L: Insomma, una cosina caruccia... Un giro esplorativo mi portò al primo piano, dove una cameriera filippina (Stella ha un sobbalzo, poi, scusandosi esce dalla stanza) puliva i pavimenti. Il passepartout che aveva non voleva cederlo, quindi l'unico modo era trafugarlo...

I: Les, Les...
L: Mica è stato un furto, no? L'albergo ora lo ho comprato! Insomma, un altro giretto nel bagno mi permise di dare una pulita ai denti anche senza spazzolino (infatti mi è bastata un'occhiata al lavandino), ma la cosa più ardua fu distrarre la cameriera (urlo da un'altra stanza: JUANITAAAAA!).

I: Come andò a finire?
L: Disfai il letto, poi visto che lei non lo rifaceva girai il cartello che era sulla porta, un attimo e ZAC!, la chiave era in mio possesso.Quindi, di nuovo all'ascensore (si sentono alcune imprecazioni miste a filippino) fino alla camera di quel buffone là, quel coso... sì insomma quel tipo...

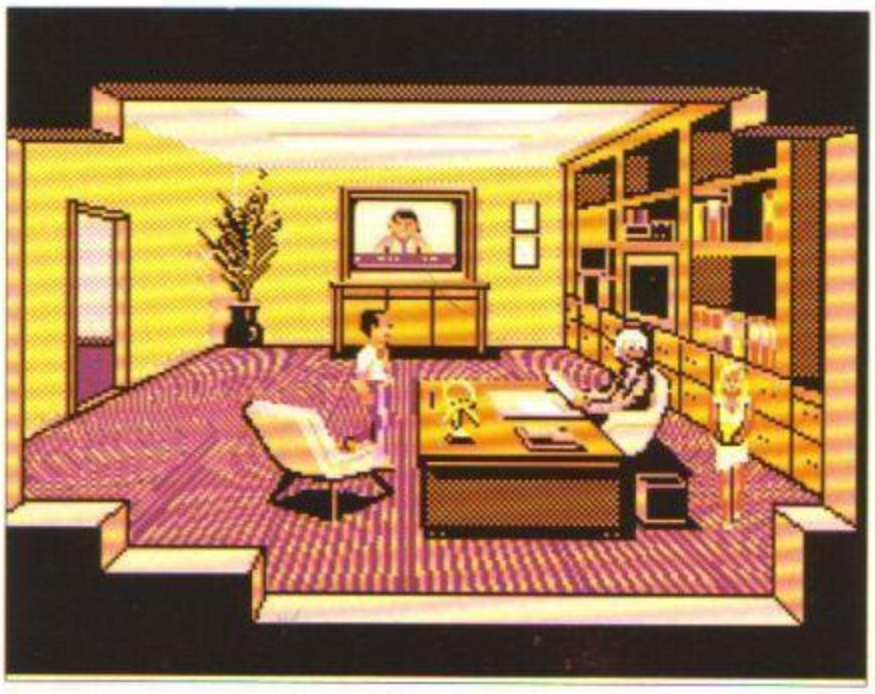
I: Dici THE FABULOUS?
L: Ah sì, quel bellimbusto. Uno sguardo alla vasca mi fece subito capire che nello scarico c'era qualcosa. Ma il braccio non passava... Maledizione, che fare? Legai Helmut col filo e lo calai dentro! Che genio! (Musica, prego! Ehm, no, questo non c'entra!) Era uno scontrino per ritirare un vestito. Mi ricordai del guardaroba all'ingresso... ripresi il filo, volai nell'ascensore e la magica tuta bianca del KING era nelle mie mani!

I: Che emozione, eh?
L: Già. Mi recai allora in piscina (Stella rientra), dove si sollazzava quel buffone, insieme alla exgirl del KING, Lyla, (bisbigliato) un bel pezzo di figliola...

I: (Bisbigliato, con linguetta alla Fantozzi) Immagino... immagino...
L: (Pestone di Stella a Les) AHI! Ehm... mi bastarono due parole e capii come liberarmi del bellimbusto e del suo scagnozzo. Corsi nella hall, e lo feci chiamare al telefono... che scherzo!

I: AH, AH, AH!
L: Mentre lui non c'era, mi sedetti e scambiai due parole con la ragazza. Colpita dalla mia prestanza si tuffò, ed io feci scivolare i suoi occhiali scuri nella mia mano...

I: Roba da cleptomani!
L: E anche a Las Vegas era finita. Ora il problema che mi si presentava era: come arrivare alla Reggia? Non avendo soldi, l'unico mezzo era l'autostop. Ebbi fortuna, e trovai un gruppo di simpatici ragazzi, anche fumavano della strana roba; comunque mi lasciarono proprio lì davanti, solo che era tutto chiuso! Ormai ero disperato, quando accorsi che in città si stava svolgendo un concorso di imitatori. Pensai che avrei potuto provare a vincere almeno quello! Mi cambiai di abito alla Superman ed entrai.



I: Come andò?
L: Un disastro!
Ultimo... però furono gentili, in quanto mi aprirono i cancelli della villa! Entrai ancora vestito e feci un giretto. Quanto erano malfidati! Non si poteva toccare nulla... Allarmi dappertutto!

I: Con la gente che c'è in giro...
L: Alludi? Beh, lasciamo stare e proseguiamo: per fortuna c'era Helmut! Fu lui a suggerirmi di guardare nella bocca della pelle d'orso all'ingresso! E sempre lui disattivò l'allarme!

I: Che genio!
L: Grazie!
I: Non tu, lui!

L: Ah, vabbé... presi così il mic e la chitarra, che aggiustai facilmente col filo... poi salii le scale ed entrai in camera da letto. Notai subito che qualcosa non tornava. Aprii il bureau e grazie al mio occhio felino scoprii subito il meccanismo segreto.

I: Occhio felino? Io direi...
L: Non importa cosa! Una volta attivato il meccanismo, mi aggrappai al palo e scivolai dolcemente giù... che mal di testa dopo, non riuscivo più a fermarmi! Lasciai il palo appena prima di cadere. Ero arrivato in cucina. Feci un giretto e poi mi recai in salotto. Che sfarzo, ragazzi! Sul tavolo notai della frutta. Era di cera, ma dalla fame avrei mangiato anche quella! Per fortuna non tutta era finta... mi ricordai di Bobbi e presi la banana.

I: Slurp, che fame!
L: Sì, infatti rientrai in cucina, aprii il banco ed andai dietro a prendere il pane. Appena preso, mi sparai un panino ipercalorico che mi gonfiò seduta stante! Com'ero buffo così grasso!

I: Ma così eri proprio la copia del KING!
L: Già, che volpe, eh? Gasato al massimo tornai al RED'S BAR deciso a vincere! Entrai, anche se rischiavo la morte, ma come vedi tutto è bene ciò che finisce bene! Avevo la prova di aver trovato THE KING!!! Ed eccomi qua!

I: Beh, mi hai detto proprio tutto! I nostri lettori saranno proprio contenti ora! Certo che è stata dura, vero?
L: Dura sì, ma non esageratamente. Vedremo la prossima puntata. Ah, posso fare dei saluti?

I: Di norma no, ma visto che sei tu... vai pure!
L: (Sorrisone cinematografico) Ehm... dunque... dove l'ho messo... Ah! Eccolo qui... (Leggendo bigliettino)... mmm... un grosso CIAO ai miei amici italiani Marco di Torino, Corrado di Verona e Gustavo & Vanni di Bari... tutto qui...

I: Bene, ringraziamo Les, un bacio a Stella e un arrivederci al prossimo scoop di KAPPA!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI tel0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h tel0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5
UFFICIO SPEDIZIONI tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.
L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer. **L. 29.000**

JOYSTICK IN OFFERTA

SUPER JOYSTICK

Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswich di precisione, bottone di fire sull'impugnatura e sulla base, autofire disinseribile tramite swich, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose.
L. 35.000

JOYSTICK "CLOCHE" per simulatori di volo

Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionari è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswich ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri. **L. 69.000**

DIGITALIZZATORI VIDEO

DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 290.000**

VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **IN OFFERTA**

MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE

Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse. **L. 15.000**

TAVOLA GRAFICAPROFESSIONALE "PODSCAT" PER AMIGA

Tavoletta grafica professionale per tutti gli amiga, permette di disegnare con una penna a sfera su una superficie, data la sua precisione è ideale per disegno tecnico, grafico e pittorico, corredato di driver ed istruzioni semplice da usare. **L. 649.000**

CONTROLLER GVP SERIE II PER A2000

Il nuovissimo controller della Great Valley Production per Harddisk con le nuove FASTROM. La scheda è espandibile con moduli Simm fino ad 8 Mb di ram, installazione semplicissima ed velocissima. **L. 490.000**
OGNI MODULO DI RAM DA 2MB L. 275.000

AMIGA PC AT EMULATOR

MANUALE IN ITALIANO

ATONCEPC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500 MULTITASKING

Lire 390.000

ORA ANCHE PER A2000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE) SUPEROFFERTA L. 130.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA L. 89.000

ACTION REPLAY 2 NOVITÀ

(disponibile anche per AMIGA 2000)

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano
L. 169.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000

Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory.
Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!!
L. 450.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER TIME & PROFESSIONE COMPUTER

I MIGLIORI PREZZI IN ASSOLUTO

ESPANSIONI

Espansione 512Kb per Amiga 500	79.000
Espansione 512kb con orologio e batteria tampone	99.000
Espansione 512kb A501 originale Commodore	100.000
Espansione 2Mb interna per Amiga 500	280.000
Espansione 4Mb interna per Amiga 500	440.000
Espansione 2Mb ext.,slim,disinseribile	420.000
Espansione da 2Mb,0wait state per Amiga 2000	390.000
con 4Mb a bordo	540.000
con 8Mb a bordo	790.000
Espansione da 2Mb GVP,0 wait state	450.000
con 4Mb di ram SIMM 80ns a bordo	700.000
con 6Mb di ram SIMM 80ns a bordo	945.000
con 8Mb di ram SIMM 80ns a bordo	1.150.000

HARD DISK

Hard disk SCSI 40Mb 11ms-Quantum-	620.000
Hard disk SCSI 52Mb 11ms-Quantum-Tipo slim	720.000
Hard disk SCSI 80Mb 11ms-Quantum-	890.000
Hard disk SCSI 105Mb 11ms-Quantum-Tipo slim	1.120.000
Hard disk SCSI 120Mb 11ms-Quantum-	1.240.000
Hard disk SCSI 170Mb 11ms-Quantum-	1.460.000
Hard disk SCSI 210Mb 11ms-Quantum-	1.680.000
Hard disk SCSI Ricoh 50Mb removibile con cartuccia	1.690.000
Controller A2091 espandibile a 2Mb	290.000
" " con 2Mb ram	490.000
Controller GVP Impact II espandibile a 8Mb	410.000
con 2Mb di ram SIMM 80ns a bordo	690.000
con 4Mb di ram SIMM 80ns a bordo	930.000
con 6Mb di ram SIMM 80ns a bordo	1.160.000
con 8Mb di ram SIMM 80ns a bordo	1.380.000
Hard Disk esterno GVP Impact A500+ da 52Mb Quantum	1.200.000

COMPUTER AMIGA

Amiga 500 garanzia Commodore Italia	690.000
Amiga 500+espansione 512kb	750.000
Amiga 500+espansione 512kb originale	790.000
Amiga 500+espansione 2Mb interna	940.000
Amiga 500+espansione 4Mb interna	1.070.000
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia	1.490.000
Amiga 2000+espansione da 2Mb	1.820.000
Amiga 2000+hard disk SCSI 40Mb+2Mb	2.390.000
Amiga 3000 16Mhz,hard disk 40 Mb	CHIEDERE
Amiga 3000 25Mhz.hard disk 40 Mb	CHIEDERE
Amiga 3000 25Mhz,hard disk 100Mb	CHIEDERE

MONITOR

Philps 8833 serie II	450.000
Commodore 1084-S NEW	490.000
Commodore 1950 Multisync	850.000
Nec 3D 14" multisync 1024x768 Garanzia NEC Italia	1.290.000
Nec 4D 16" multisync 1024x768 Garanzia NEC Italia	2.200.000
Nec 5D 19" multisync 1280x1024 Garanzia NEC Italia	4.400.000
Monitor 14" VGA 1024x768 colori	690.000

GRAFICA E ACCELERATORI

Digitalizzatore a colori Videon III a filtratura automatica	495.000
Genlock esterno ECR MK II	370.000
Genlock interno A2301 per Amiga 2000	370.000
Genlock esterno Vidtech VideoMaster S-VHS PAL	1.890.000
Digitalizzatore audio/video stereo per Amiga+splitter	390.000
Tavoletta grafica per A2000 Easyl 12"x12" 1024x1024	770.000
Tavoletta grafica per A500 Easyl 12"x12" 1024x1024	750.000
Scanner Sharp JX-100 manuale 200 dpi a 262.000 colori	1.590.000
Schede acceleratrici GVP per A2000:	
68030/882 16MHz/4MB RAM 32bit/controller x HD AT	2.450.000
Come sopra ma a 33Mhz	3.490.000
Come sopra ma a 50Mhz	4.490.000

STAMPANTI

Mannesmann MT81 9Aghi 80colonne 240x240				330.000
Mannesmann MT82 24Aghi 80 colonne 360x360				630.000
Mannesmann MT222 24Aghi 136 colonne				1.260.000
Mannesmann MT222F come sopra,ma con kit colore				1.360.000
Mannesmann MT906 Laser Postscript,2Mb di ram,300x300				3.950.000
Fujitsu UB410	9Aghi	80 colonne	190cps	490.000
Fujitsu UB2150p	9Aghi	80 colonne	220cps	1.150.000
Fujitsu UB2250p	9Aghi	136 colonne	220cps	1.350.000
Fujitsu UB2300p	9Aghi	80 colonne	324cps	1.250.000
Fujitsu UB2400p	9Aghi	136 colonn	324cps	1.550.000
Fujitsu UB1110p	24Aghi	110 colonne	240cps	950.000
Fujitsu UB3300p	24Aghi	80 colonne	240cps	1.450.000
Fujitsu UB3400p	24Aghi	136 colonne	240cps	1.690.000
Fujitsu UB4400	24Aghi	136 colonne	264cps	2.090.000
Fujitsu UB4400c	24Aghi	136 colonne	264cps colore	2.390.000
Fujitsu UB4600	24Aghi	136 colonne	400cps	2.690.000
Fujitsu UB4600c	24Aghi	136 colonne	400cps colore	2.990.000
Fujitsu UB5600	24Aghi	136 colonne	486cps	3.350.000
Fujitsu UB5600c	24Aghi	136 colonne	486cps colore	3.650.000

COMPUTER MS-DOS

Unibit-DS216/286	16Mhz/1Mb/HD 45Mb/drive 1.44/VGA	2.250.000
Unibit-DS316/386SX	16Mhz/1Mb/HD 45Mb/drive 1.44/VGA	2.550.000
Unibit-DS320/386	20Mhz/2Mb/HD 45Mb/drive 1.44/VGA	3.400.000
Unibit-DS325/386	25Mhz/4Mb/HD 45Mb/drive 1.44/VGA	4.800.000
Unibit-DS333/386	33Mhz/4Mb/HD 90Mb/drive 1.44/VGA	6.600.000
Unibit-DS425/486	25Mhz/4Mb/HD 90Mb/drive 1.44/VGA	11.000.000
Unibit-TS3000/386	33Mhz/4Mb/HD140Mb/drive 1.44/VGA	9.000.000
Unibit-TS4000/486	25Mhz/8Mb/HD320Mb/drive 1.44/VGA	15.500.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16Mhz/1Mb/HD20Mb drive 1.44/VGA 3,1Kg		4.200.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12Mhz/1Mb/HD20Mb drive 1.44/VGA 2 Kg		4.900.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386/20Mhz/1Mb/HD40mb drive 1.44/VGA		8.400.000

P.S.:tutti i Pc-Unibit-sono corredati di Ms-Dos4.01 Windows 3.0 e Gw Basic originali in italiano
tutti i portatili Panasonic e Texas sono corredati di Ms-Dos 4.01 originale in italiano

WORKSTATION TITOLAZIONE

Amiga 2000-3Mb-HardDisk 105 Mb Quantum-Monitor NEC 3D
Videon III (digitalizzatore video con filtratura automatica dei colori)
Genlock VideoMaster S-VHS PAL
Broadcast Titler II PAL - Deluxe Video III

L.7.450.000

WORKSTATION DTP

Amiga 3000/25 Mhz-Hard Disk 105 Mb Quantum-Monitor NEC 3D
Scanner manuale Sharp JX-100 200 dpi-262.000 colori
Stampante Laser Postscript Mannesmann MT906 2Mb
Page Stream 2.1-Professional Draw 2.0 ITA

L.14.950.000

Come sopra + Hard Disk removibile 50 Mb Ricoh **L.16.450.000**
Stage di preparazione e assistenza postvendita

WORKSTATION GRAPHIC DESIGN

Amiga 2000/68030/882/33 Mhz-5Mb-HD AT 120 Mb Quantum
Monitor NEC 3D
Tavoletta grafica Easyl per il disegno creativo 12"x12"
Deluxe Paint III-Photon Paint 2.0 ITA-Sculpt 4D-Pixel 3D
Stazione grafica ideale per il disegno pittorico e la modellazione solida tridimensionale in Ray-Tracing

L.9.950.000

SEZIONE VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
Via Liguria 34, Sarmeola di Rubano (PD)
per informazioni e ordini Tel-Fax 049-8976414

SHOWROOM APERTO AL PUBBLICO
PROFESSIONE COMPUTER
Punto vendita:Via Trento 83/A Brescia
Tel 030-3700456 Fax 030-3700453

Condizioni di vendita: tutti i prezzi sono comprensivi d'Iva e sono validi solo per corrispondenza
Spedizioni in tutta Italia tramite posta o corriere espresso,pagamento a mezzo contrassegno
Scegliete il punto vendita a voi più comodo!! Troverete disponibilità, serietà, supporto tecnico...
Siamo **concessionari UNIBIT, distributori FUJITSU, NEC, MANNESMANN, PANASONIC, Fax RICOH**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per saperne di più sui giochi dei *Simpsons* per NES e Gameboy potete contattare direttamente la Acclaim Entertainment, Inc. al seguente indirizzo: 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771, USA.

BART SPESTE

Attente a voi Tartarughe Ninja, sta arrivando Bart Simpson. È già ai primi posti nelle classifiche musicali, le magliette col suo faccione giallo vanno a ruba e presto apparirà su console e computer. K ve lo presenta...

Preparatevi all'invasione dei *Simpsons*, il fenomeno dell'anno. Questa popolare serie televisiva di cartoni animati prodotta dalla Twentieth Century Fox ha ispirato già un mucchio di prodotti di *merchandising*, da giocattoli completi di "nuvole parlanti" a sali da bagno. Ci sono anche magliette "piratate" dei Simpson con un Bart nero e politicamente impegnato.

Questi personaggi sono basati sulla famiglia creata dal disegnatore Matt Groening. Negli USA la serie televisiva ha già sorpassato il *Cosby Show* (in Italia *I Robinson*) negli indici d'ascolto. Qui da noi arriverà probabilmente in autunno, ma i fortunati possessori di antenne paraboliche possono seguire le loro buffe avventure sulla rete via satellite BSkyB. Ma non finisce qua. Sembra che Bart sia popolarissimo anche in Zimbabwe e in altre nazioni africane.

LA FAMIGLIA SIMPSON

BART
La stella della serie *The Simpsons*. La gente ama gli antieroi e Bart è l'antieroe per eccellenza. Il pestifero ragazzino si caccia sempre in un mucchio di guai e ha la fama di uno che non dice mai la verità.

MARGE
La amorevole mamma di Bart ama andare a fare shopping.

HOMER
Il papà di Bart lavora alla vicina centrale nucleare ed è goloso di bomboloni.

LISA
L'intelligente sorella di Bart appare sul video musicale "Do the Bartman" mentre danza col fratello e suona il sassofono.

MAGGIE
La sorellina di Bart è la più carina della famiglia, ma è ancora troppo piccola per parlare.

Prima ai blocchi di partenza dei videogiochi sui *Simpsons* è la Acclaim - con Gameboy, NES e due giochini a cristalli liquidi. Per l'autunno prossimo, la Ocean lancierà un gioco per Amiga, ST, PC, Spectrum, C64 e Amstrad. Intanto, il gioco della Acclaim, *The Simpsons: Bart vs The Space Mutants* è da poco uscito per NES negli USA e verso la fine dell'anno uscirà il titolo per Gameboy.

Nel gioco per NES *Bart vs The Space Mutants*, la cittadina di Bart, Springfield, è stata invasa da alieni intrufolatisi nei corpi umani. Bart è l'unico in grado di riconoscerli in quanto alieni, perché usa degli speciali occhiali a raggi-X, e deve convincere gli altri Simpson della presenza degli invasori. Attraverso cinque livelli - tra cui la stessa cittadina di Springfield, un grande magazzino, il museo e un luna park - Bart se ne va in giro sul suo skateboard, spruzza di vernice qualunque cosa gli capiti a tiro, lancia sassi con la fionda, smanetta in sala giochi e usa una pistola a freccette nel tentativo di salvare la Terra dall'invasione aliena.

Nel gioco della Acclaim per Gameboy, Bart Simpson e la sorella Lisa sono ospiti di una rigidissima colonia estiva dove comandano dei bulletti e dove le attività ricreative, come passeggiate, canoa e motocross, forniscono pretesti per rivalità "antisportive". Intenzionati a sfuggire a questi sadici compagni di giochi, i pargoli Simpson cominciano a scavare un condotto sotterraneo per scappare. Tra gli ostacoli che devono superare ci sono schifosissimi ragni, muri di rocce e un labirinto di tunnel sotterranei.

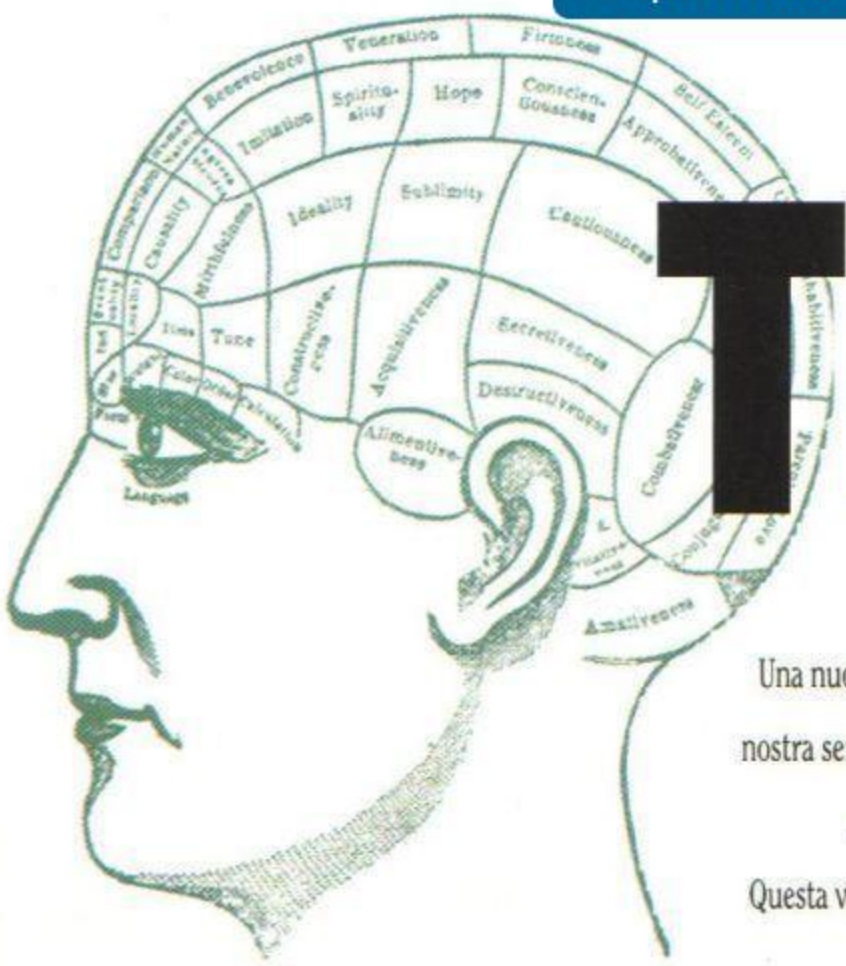
"Il nostro nuovo gioco dei Simpson cattura l'essenza di questi famosi personaggi grazie ad uno stile arcade, programmato in modo da sfruttare al massimo tutto il loro speciale fascino e le loro particolari idiosincrasie", affermano alla Acclaim.

Oggi sei un giusto, domani non sei più nessuno. Mentre le Tartarughe Ninja ritornano nelle fognature, il giovane Bart dagli occhi a palla è pronto a prenderne il posto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Think!

Una nuova puntata della nostra serie irregolare sui giochi classici... Questa volta è di scena la logica pura.

In un periodo in cui la maggior parte dei programmi veniva ancora sviluppata all'interno delle software house David Bishop, Beth Wooding e Chris Palmer si resero conto che anche il miglior programmatore non è necessariamente un brillante creatore di giochi originali. Il passo successivo fu di fondare la Tigress Design per modificare questa situazione.

LA MENTE SULLA MATERIA

I progettisti della prima generazione di giochi per computer si ispiravano spesso ai giochi da tavola classici per le loro opere. Gli scacchi, la dama, il backgammon e l'Othello erano già stati tutti convertiti per le macchine domestiche. *Think!* era anch'esso un gioco da tavola a tutti gli effetti... ma non si sarebbe mai potuto giocare senza un computer!

L'area di gioco è una griglia di sei per sei, sulla quale due avversari giocano a turno facendovi scivolare pedine di diverso colore, uno dal basso e l'altro dal lato destro del campo. Una volta che le pedine raggiungono il lato opposto a quello d'ingresso, scompaiono. Lo scopo è di creare una linea di quattro pedine verticalmente, orizzontalmente o in diagonale.

E questo è più o meno tutto quel che c'è da sapere. Però, come in tutti i migliori giochi, la semplicità delle regole è inversamente proporzionale alla varietà di strategie disponibili. Ogni volta che una nuova pedina viene messa in gioco, tutti i pezzi nella sua stessa fila vengono spinti di una casella in avanti e, naturalmente, si muovono anche i pezzi non direttamente a contatto e tutti gli spazi.

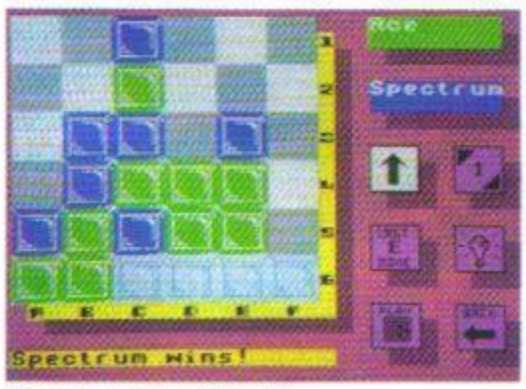
Con il procedere del gioco, l'intersezione di file e colonne si fa sempre più complessa, e ogni nuova pedina sconvolge le strategie di entrambi i giocatori per il completamento delle linee. Mettere il proprio nemico in vantaggio è sin troppo facile, così come completare una linea per suo conto se non si studia il piano con attenzione.

La spinta dell'attacco deve essere bilanciata dalle necessità difensive. Un tentativo diretto di allineare quattro pedine sul piano viene sconfitto immediatamente. In realtà ogni giocatore deve studiare subdoli schemi che possano rapidamente essere convertiti a posizioni vincenti. Ma la abilità della Tigress non si estrinsecò solo nelle meccaniche del gioco. Sin dal primissimo schermo di selezione delle opzioni, c'è ad esempio un senso di uniformità che spesso manca sulla scena degli 8-bit. Le icone imitano un ambiente di tipo Macintosh; un bel risultato per gli utenti di Spectrum, abituati ai *colour clash*.

Le opzioni di gioco di *Think!* erano le solite, tipo la scelta fra due umani o un giocatore contro il computer, il sonoro acceso o spento e qualch'una un po' più originale. Ad esempio, si poteva giocare una partita a tempo o meno, avere un tempo limite per ogni mossa o fissare un limite massimo entro il quale concludere lo scontro. C'era anche un corso introduttivo in cui il computer commentava ogni mossa e un'opzione di "risoluzione problemi" che permetteva di crearsi i propri rovelli.

Anche le variazioni all'interno della partita erano molto complete. Oltre alla possibilità di tornare allo schermo iniziale, magari per cambiare da uno a due giocatori, si potevano salvare e caricare partite in corso e persino stampare le schermate. In effetti, quest'ultima era forse un po' eccessiva. Ci sarà mai stato qualcuno che teneva un "album ricordo" delle proprie vittorie?

Think! era un rompicapo brillante, sufficientemente rapido da riempire i momenti di noia, abbastanza coinvolgente da farvi fare le ore piccole. Elegante nella sua semplicità, illimitato nelle sue strategie, fa venire spontanea la speranza che i progettisti d'oggi la smettano di copiarsi l'un l'altro e si mettano un po' a... pensare!

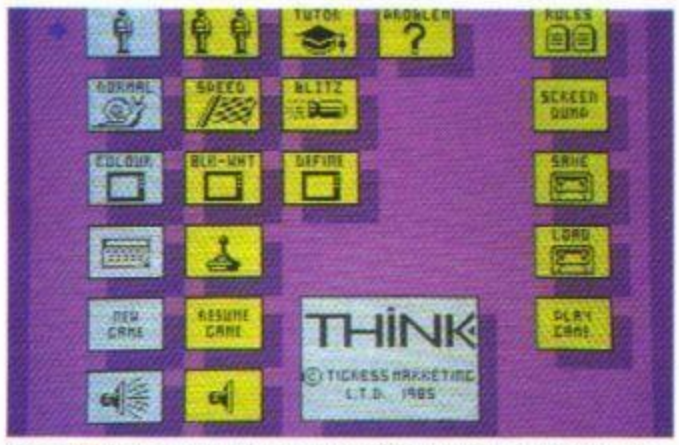


Durante la battaglia dei due lati per la supremazia, il campo di gioco diventa uno schema sempre più complesso di pedine. Ogni mossa potrebbe aprire una fila vincente al giocatore avversario.

"In effetti, Think! è un gioco da tavolo - ma che non può essere giocato su alcun tavolo!"

ALBO D'ORO

Come fa un gioco a qualificarsi per l'*albo d'oro*? Potrebbe essere stato un best seller nei bei tempi andati o essere stato poco considerato e valutato male. Ma una cosa è certa: era all'avanguardia, sul piano creativo o su quello tecnico. I cloni non valgono, per quanto competenti. E poi c'è il fascino a lungo termine. È il programma che si ha ancora voglia di giocare dopo anni - non settimane. Se avete qualche suggerimento, scriveteci.



Lo schermo principale delle opzioni permetteva all'umile Spectrum di assumere una parvenza da Macintosh. E lo Spectrum aveva una cosa che nessun Mac avrà mai: il *colour clash*

O TEMPORA, O MORES!

Dopo la prematura scomparsa della Ariolasoft, *Think!* ricomparve come gioco economico nella gamma Firebird Silver. Quando l'etichetta venne a sua volta eliminata nella vendita della Firebird alla Microprose da parte della Telecomsoft, *Think!* venne considerato troppo antiquato per rimanere in catalogo nonostante altri titoli fossero stati mantenuti.

Questa è pura follia. Nessuno si sognerebbe mai di buttare via gli scacchi perché solo perché sono in giro da secoli. Un bel gioco è bello sempre, e *Think!* era un classico. Anche se la sua semplicità può far dubitare di una vendita a prezzo pieno, per i 16-bit, potrebbe diventare un budget dei più venduti. A noi piacerebbe ad esempio vedere *Think!* come "finestra opzionale" su MS-DOS; è il tipo di diversione ideale per gli utenti di PC la cui materia grigia viene continuamente messa alla prova dai programmi gestionali.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattatto con Fast File System.
FLASHBANK 20Mb 40ms L. 490.000
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 590.000
FLASHBANK 40Mb 23ms L. 690.000
FLASHBANK 63Mb 23ms L. 890.000
MODULO A2090 Autoboot - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
MULTIBRAIN - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfing, formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.
MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L.1.090.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L.1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000
IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
IMPACT HC2000 - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410.000
TOPCARD HARDITAL - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000
A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfing. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5"11ms - Quantum L. 520.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.890.000
Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L.1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L.1.390.000
DOTTO HARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms. L.1.115.000
A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000
Con 2Mb di RAM L. 920.000
HD2000 card - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 380.000
JANUS XT - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000
JANUS AT - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L.1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000
XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000
INSIDER 0,5 HARDITAL - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000
Con orologio e batteria tampone L. 99.000
INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L.280.000
INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
SUPEROTTO HARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD. Aggiungere L. 150.000
A2058 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000
KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000
KRICKROM 2.0 - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000
ADRIVE 2000 - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000
SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per inpedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000

ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

BANG 2081 HARDITAL - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. Switchabile tra 68000 e 68030. L. 490.000
BIG BANG HARDITAL - Scheda acceleratrice contenente il 68030 e 68882 per A500/2000 con clock asincrono da 16 a 60MHz. Burst Mode Design completa di memoria autoconfigurante a 32 Bit da 1 a 8Mb. Switchabile tra 68000 e 68030. Caratteristica unica è che la memoria viene vista completamente anche in modo 68000. Attualmente è la più moderna scheda acceleratrice del mercato. Completa di 68030 e 68882 a 25MHz e 2Mb di Rom L. 990.000
Con 4Mb L.1.390.000
Con 8Mb L.1.790.000
Per configurazioni 30-37-55MHz CHIEDERE
GVP 3001 - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8.
L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000.
PROCESSORI: 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
COPROCESSORI: 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
A2630 - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L.2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000
GENLOCK CARD A2300 Commodore - Scheda Genlock semprofessionale per Amiga 2000. L. 390.000
FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 370.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

I MONITORS

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000. L. 450.000
PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

LE STAMPANTI

STAR LC 10 L. 380.000
STAR LC 10 color L. 450.000
STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000
COMMODORE MPS 1230 L. 330.000
COMMODORE MPS 1550 C COLOR L. 410.000
COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

I COMPUTER

AMIGA 500 - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000
AMIGA 2000 - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Mb L.1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000
AMIGA 3000 **CHIEDERE**
DISCHETTI DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER CENTER
PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL
Show Room - Via G. Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

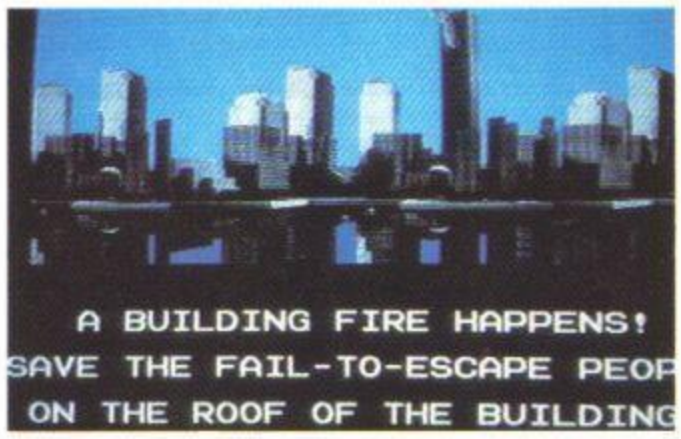
VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Libe

Voliamo sulla città in *Air Inferno*.



La strana lingua "giappinglese" di *Air Inferno*.

Iniziò con *Lunar Lander* nel settembre 1979, per continuare poi con *Asteroid* nel corso dello stesso anno. La mania per la grafica a vettori lanciò una nuova era di schermate e, sino a che gli sprite rimasero di quattro colori, uscì una valanga di titoli di grande successo che usavano queste tecniche.

Il primo gioco in 3D ad ottenere un megasuccesso sfruttando una grafica lineare a vettori fu presumibilmente *Battlezone*, seguito dopo un paio d'anni da *Star Wars* ma, arrivati a quell'epoca, i sistemi basati su sprite avevano cominciato a sovrastare i vettori sia in numero che in popolarità. La ragione era in parte dovuta al maggior colore - gli sprite potevano fornire una risoluzione cromatica migliore - e al maggior "realismo" rispetto alle tecniche in 3D.

Si trattava di una questione di pura potenza matematica. Muovere degli sprite in giro per lo schermo è, tutto sommato, un fatto di manipolazione sofisticata della memoria, relativamente semplice da programmare, che non necessita di un tempo esagerato di calcolo. Creare un vero modello tridimensionale, per non parlare dell'analizzare, elencare e ridisegnare tutto lo schermo, un fotogramma dopo l'altro, richiede invece più forza bruta e un bel po' di "simpatica" matematica.

Gli sprite rimasero in testa alla competizione sino a che la potenza di calcolo diventò sufficientemente elevata da produrre una tecnica basata su poligoni pieni dotata di una certa classe - *Winning Run* della Namco, per esempio, o *Hard Drivin'* e *S.T.U.N. Runner* della Atari Games. I compianti anni ottanta hanno visto un recupero del 3D in una nuova, interessante forma, - e questo pare sia solo l'inizio.

La ragione è che la tecnologia degli sprite è arrivata davvero al suo massimo - basta esaminare *G-Loc* per vedere quel che possono fare diverse centinaia di ingegneri impegnandosi per qualche anno. È veloce, furioso, molto colorato - ma per quanto possa essere il massimo non ha l'aspetto né dà la sensazione di essere "vero". Anche se abbandoniamo lo scetticismo per la durata della partita, resta sempre la stessa cosa - un gioco.

Ora confrontiamo tutto ciò con qualcosa come *Winning Run*, che è il miglior gioco di corsa in 3D uscito sinora. In particolar modo nella versione "seduta", ci sono momenti in cui sembra proprio di guidare un'auto. Un 3D veloce a poligoni pieni può creare un'illusione migliore degli sprite, persino in un mondo ristretto quanto quello di un circuito automobilistico.

Ora immaginiamo di voler giocare a guardie e ladri. Il giocatore si può muovere a suo piacimento in una zona come, per esempio, un labirinto. Bisogna poterlo raffigurare da ogni angolazione. Nascondersi dietro le cose, accucciarsi. Il giocatore deve avere un numero di punti di vista praticamente infinito. E questo non si può fare con gli sprite - a meno che non si possa accedere istantaneamente a gigabyte di dati - anche la Sega ha ottenuto buoni risultati con *Last Survivor*.

Il gioco a gettoni che apre la strada alla Realtà Virtuale - un tipo di gioco che le sale giochi devono poter offrire per mantenersi un passo avanti rispetto alle macchine da casa - si può ottenere solo con vettori pieni in 3D. E se ciò comporta la fine dei picchiaduro clonati e degli sparatutto a scorrimento verticale, a me va anche bene!

K dà il benvenuto a una nuova era di 3D solido, e si tuffa fra i più recenti coin-op.

MEGA TWINS DELLA CAPCOM

È probabile che la Capcom sia piuttosto soddisfatta del continuo successo di *Final Fight* e non le si può dare torto - si è dimostrato una fonte di guadagno a lungo termine nel lucroso mercato dei picchiaduro. Nonostante tutto, noi la preferiamo quando esce con cose tipo questa.

Teneroso oltre ogni dubbio, si tratta di un comune salta-salta con una certa dose di spara-spara aggiunta come bonus. Ma lo stile grafico è piacevole, i tocchi di umorismo fanno sorridere - e ci sono naturalmente tanti piccoli segreti da scoprire a mano a mano che si gioca, il che permette di sentirsi superiori a ogni altro giocatore che deve ancora trovarli.

Il fatto che dopo aver giocato *Mega Twins* si abbia più voglia di una bella tazza di Ovomaltina che non di massacrare un essere umano per la frustrazione la dice lunga sul gioco. Anche se non abbiamo ancora capito cosa.

"Il tipo di gioco da bar sofisticato che apre la strada alla Realtà Virtuale - il tipo di gioco che dovranno offrire le sale giochi per rimanere un passo avanti rispetto alle macchine da casa - si può fare solo in 3D."

NELL'INFERNO

La Taito ha pubblicizzato quello che sarà forse il gioco da bar in 3D più noioso del mondo - *Top Landing* - per un bel pezzo. Bi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rtà in 3D

sogna far atterrare un aereo commerciale in una città. Il 3D è fatto molto bene, anche se un po' lento, e bisogna usare gli strumenti per planare correttamente. Come potete intuire, ritengo che il gioco sia piuttosto idiota - ma c'è gente che dice che il gioco ha un suo fascino per via del ritmo. Proprio come la Corsa delle Lumache.

Eppure, la Taito ha ottenuto un successo sufficiente per farlo seguire da una versione d'azione intitolata *Air Inferno*. Qui bisogna pilotare un elicottero per salvare della gente da incendi vari ed è eccelso. Il 3D sfrutta come minimo 256 colori e, anche se non è efficiente come la tecnologia tridimensionale per coin-op sviluppata dala Microprose, l'hardware si batte bene fornendo circa 10 quadri al secondo per la maggior parte del gioco.

Ancor più interessante è il fatto che alla Taito hanno unito al 3D un sistema di pilotaggio dell'elicottero realistico. La manetta sulla sinistra (su/giù), il joystick per muoversi avanti/indietro e inclinarsi a sinistra e a destra - ma per ruotare a sinistra/destra bisogna usare i pedali. Interessante, eh? Ci vuole un po' per abituarcisi, ma è un processo di apprendimento appassionante.

Il gioco stesso presenta opzioni di allenamento e di salvataggio - entrambe contro un limite di tempo piuttosto stretto. In *Rescue 1* bisogna spegnere un incendio su una petroliera e poi atterrare sul ponte. No problem. Nel secondo si "combatte" il fuoco su un grattacielo e si atterra sul tetto (possibilmente evitando pasticci tipo quello del pilota di *Inferno di Cristallo*, eh?). Una volta abituati, non è troppo difficile.

La terza missione? Salvare della gente da un'eruzione vulcanica. Non è facile, dato che il vulcano scaglia massi in giro e soffia un vento forza 10 sull'eliporto. D'accordo, non ce l'ho ancora fatta, ma a giudicare dal record (che è il mio) non ce l'ha fatta nessun altro!

Noi l'abbiamo visto alla stupenda Funland di Londra, al Trocadero (una sala giochi decisamente galattica). Voi potete farci un salto o aspettare che arrivi anche in Italia.

Fondali incredibili ma velocità da lumaca in *Top Landing*.

DOVE GIOCARLI

Se Funland vi sembra un po' fuori mano potete sempre ripiegare sulle sale giochi nostrane. Noi ne abbiamo scoperto una a Lissone (MI) che offre un centinaio di coin-op e una decina di cabinati - quasi tutti mai visti prima. Nella stessa sala c'è anche un bowling, innumerevoli bigliardi e calcetti. Nel capannone a fianco c'è poi l'arena *Photon* per battaglie dal vero con pistole laser. L'indirizzo è inutile: basta arrivare in macchina sulla Valassina e seguirla sino a che non si trova l'insegna del Bowling o della Photon. Buon divertimento.

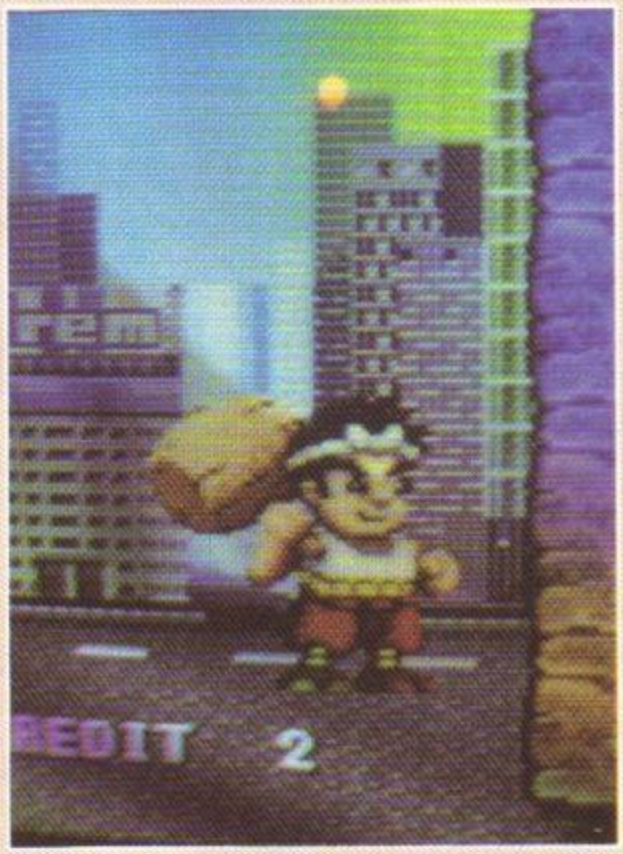
MAGIC SWORD

Un altro gioco della Capcom - e sembra che finalmente sia passata la crisi artistica che aveva colpito la società recentemente, con pubblicazioni tipo *UN Squadron*. *Magic Sword* è una ricerca mistica che ci porta a saltare e a dare di spada attraverso molti, ma molti livelli di un qualche castello malvagio. Sembra che usi il sistema di schede Capcom CP - il castello è molto colorato e dettagliato.

"Dateci i bonus," vi sento gridare - e naturalmente ci sono anche quelli - ma sotto forma di vari prigionieri che vanno liberati (con la chiave giusta). Questi tizi ci seguono aumentando di un po' la potenza di fuoco disponibile - e dando al gioco un tantino di originalità. Vale la pena di provarlo.

HAMMERING HARRY

***Hammering Harry* è veramente divertente. Schema di gioco tipicamente giapponese, dallo stile grafico alla tazza di spaghetti che viene tirata in testa al nostro personaggio se perdiamo troppo tempo vicino al self-service. Molto giocabile, e mi ripeto, molto divertente - o lo fuggirete ossessionati o rimarrete incollati al joystick.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IVELOCISSIMI

CADARIO

konix

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING £ 29.000

SPEEDKING AUTOFUOCO £ 33.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO £ 39.000

NAVIGATOR AUTOFUOCO

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-box

La Guerra del Golfo e il Festival di Sanremo: due catastrofi annunciate. Le sciagure del conflitto e le disgraziate scelte di Aragozzini sono fortunatamente terminate e mentre gli scenari della guerra sembrano rapidamente allontanarsi, per Sanremo già si parla di farne una nuova edizione nel 1992 ammorbata probabilmente dalla presenza di simpatiche canaglie quali Toto Cotugno (quest'anno ha già il suo bel da fare con Badaloni & C.) e Nino d'Angelo (Napoli ci manca veramente tanto), dei quali abbiamo dovuto temporaneamente fare a meno.

Lode dunque ai vincitori. Bush e Cocciante, entrambi dati per favoriti hanno rispettato fino in fondo il proprio ruolo. Col vostro permesso vado ad assolvere il mio.
Onomatopeicamente vs. BRAMBO's.

TUPPE TUPPE MARESCIA'

Spett. redazione di "K", colgo innanzitutto l'occasione per farvi i complimenti per la vostra rivista che è (a mio parere), la migliore del genere. Il motivo della mia lettera riguarda un argomento trattato e ritrattato milioni di volte: LA PIRATERIA!!!! Premetto una cosa; io stesso sono un pirata (finito il mio lavoro mattutino) anche se svolgo l'attività di maresciallo della finanza (agli ordini!!). Vi sembrerà strano, eppure è così. Sono da vent'anni al servizio dell'arma ma solo dieci anni fa mi sono accorto di una cosa molto importante: venivo "preso in giro". Infatti fin dall'inizio della mia carriera sono sempre stato "ferreo" nel rispettare le leggi che trattavano della contraffazione; poi mi sono accorto che viviamo in un mondo corrotto quindi ho intrapreso l'attività di pirata software and hardware e devo dire che me la cavo abbastanza bene. "Commerciando" programmi per qualsiasi tipo di computer posso dirvi come stanno veramente le cose. In qualsiasi parte del mondo vige una sola cosa: l'ESTERIORITA'. Persino nella mia caserma, come del resto in moltissime altre, si "scambiano" dalle videocassette ai dischetti; sembra strano eh?! Persino i finanzieri così irremovibili nelle loro decisioni. Certamente una legge specifica che vieta la duplicazione del software non esiste ancora, certo voi mi potrete parlare di contraffazione (e lo venite a dire a me), ma al massimo te la cavi con 500.000 lire a dir tanto e poi alla fine ricominci. Dobbiamo ammetterlo, la pirateria non finirà mai perché oltre che essere conveniente e anche un modo per conoscere altre persone. Sì sì, lo so che i programmi originali vanno incontro a dei costi e questo è del tutto normale, ecco perché costano cifre tanto esorbitanti, ma del resto è sempre meglio un buon programmino "caldo caldo" a 1.000 lire (dischetto compreso). D'altra parte vi capisco benissimo e immagino se io fossi nei vostri panni; ma per favore smettetela di condannare così duramente noi poveri pirati. In fondo non facciamo altro che "smerciare" programmi costosi a quasi niente, INCREMENTANDO la conoscenza di queste "macchine" meravigliose chiamate COMPUTERS; che saranno il nostro avvenire. Ovviamente spetta a voi decidere se pubblicare o no questa lettera e/o farmi sapere quello che pensate; anche se credo proprio che il coraggio non lo abbiate perché ho notato nelle risposte che date riguardo a questo argomento una strana sensazione, quasi voi voleste non parlare di ciò anche perché sapete benissimo che AVETE TORTO!!!!!!!!!!!!

L.T. MASTERSOFT

N.B. Anche se sono maresciallo (agli ordini!!) e pirata contemporaneamente, non sono per niente la vergogna dell'arma (come penserete voi) perché come vi ho detto in principio ce ne sono molti altri che fanno come me.

Solamente il mai abbastanza compianto Vittorio De Sica, avrebbe avuto titolo e merito per replicare a questa missiva, ma cercherò comunque di esserne un degno epigono. Vai! Intanto mi permetto di segnalare ai lettori che la lettera si chiude con un N.B. al posto del solito P.S.

La concorrenza fra le varie armi c'è ed è giusto sottolinearla. Ma veniamo al dunque. A domanda rispondo: probabilmente caro maresciallo, alla sua inchiesta manca un tassello. Lei (come pure tanti altri lettori) finge di non aver capito le nostre posizioni sull'argomento. Lei, per dirmi che come Fiamma Gialla commercia clandestinamente in software e in hardware (a proposito me lo manda un catalogo coi titoli Hard che ci sono a disposizione?) si è scelto lo splendido pseudonimo di L.T. MASTERSOFT, e ha preferito le pagine delle nostra modesta rivista a quelle più blasonate della Gazzetta Ufficiale e della Voce del Finanziere. Come mai? Timidezza? Problemi di salute? Le strane sensazioni che lei dice di provare sull'argomento sono le stesse che proviamo noi quando ci dicono che in Italia c'è chi evade il Fisco elo contrabbanda sigarette, il tutto sotto il vostro naso. Pur non credendovi completamente all'oscuro dei fatti, non mi aspetto certo DA VOI le indicazioni su dove si possono comprare le Marlboro a 1.200 lire meno che in tabaccheria e nemmeno sotto quale voce sia più conveniente scaricare le spese nella compilazione del modello 740.
Se le chiedo un parere ufficiale (nel suo caso "sottufficiale"), lei cosa mi risponde? Un consiglio: per conoscere altre persone provi a frequentare qualche bar, qualche circolo (non quello ufficiali), qualche discoteca... vedrà che anche lì tutto sommato si riesce a socializzare. Come diceva Gina Lollobrigida in "Pane, Amore e Fantasia": Salutamme Marescia'!

POSTAL MARKET

Cara redazione di K, vi scrivo per un motivo che ritengo molto importante, anche se probabilmente alcuni non saranno d'accordo con me: la qualità della posta. Ho davanti agli occhi la lettera di "Draco" Paladini e devo dire che mi trovo pienamente d'accordo con lui: non si può andare avanti così. Le lettere stanno diventando sempre meno e cosa più grave, sempre più noiose e poco interessanti. Bisogna assolutamente risollevare la qualità di questa posta, poiché è inammissibile che una rivista importante e bella come K abbia una posta simile. Come fare? Beh, innanzitutto dovete cominciare voi della redazione dedicando almeno altre due pagine alla posta. Mi rendo conto che si tratta di uno sforzo piuttosto grande, ma se ci tenete veramente a questa rubrica (e non vedo perché non dovreste) almeno questo è indispensabile. Gli argomenti: ora non dico che si debba tornare alle polemiche MIO vs. TUO, che sono ormai sorpassate, ma di argomenti su cui discutere mi sembra che ce ne siano, eccome. Volete qualche esempio? Le console (in particolare quelle tascabili: Lynx, Gameboy e la recente Game Gear della Sega, ma anche tutte le altre) e la loro possibilità o meno di spodestare i computer; la qualità del software per Amiga, argomento che mi sembra sia trattato poco e male; i giochi dell'orrore (non guardatemi come un pazzo, MOLTO tempo fa fu pubblicato un articolo in proposito, che ritengo tra i più interessanti mai apparsi sulla

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rivista). Gli argomenti ci sono, manca solo la volontà di parlarne e di sviluppare qualsiasi tipo di dialogo non serio e palloso ma interessante e mai obsoleto. E anche tu Brambo's, cerca di spronare i lettori a scrivere qualcosa di veramente interessante; non accettare passivamente, accontentandoti di qualsiasi cosa che viene scritta. OK, ho finito. Spero di non avere offeso nessuno, vi giuro, non era nelle mie intenzioni, ma spero davvero che in questa posta cambi qualcosa. Ciao a presto!

Darkman - ROMA

P.S. La rivista è ottima, quello che manca però è un po' di ironia nelle recensioni e negli articoli, per renderli un po' più... come dire... scorrevoli.

Caro "Uomo della notte" la posta in Italia gode generalmente di una pessima fama (intesa come servizio) e probabilmente ciò si deve anche alla sua qualità. In epoche lontane quando i carteggi fra filosofi ed intellettuali erano ancora di moda, le lettere impiegavano meno di 24 ore per essere recapitate (e si usavano ancora i cavalli!!). Oggi che gli uomini di cultura stanno in pratica scomparendo, soppiantati dai Video-predicatori alla Sgarbi o alla Giuliano Ferrara, la posta soffre di quello che potremmo definire, alla Moretti (Nanni): "un trend negativo". Dare quattro pagine alla posta, mi sembra sia un tantino esagerato; già si fa fatica a riempirne due (vista la qualità dei messaggi) e poi K non è un mensile di confidenze. Quanto allo spronare i lettori comincio subito da te: mi daresti mica l'indirizzo del tuo sarto, perché faccio una fatica boia ad infilarmi il Lynx in tasca....

TELEGRAFICO

Carissima redazione di K, la vostra è una rivista stupenda ed io ho un solo importantissimo messaggio da riferirvi: BASTA CON LE CONSOLE!!!! sono roba da deficienti. Spero mi diate retta. Cordiali saluti

Davide Petruni da GENOVA

Hai la console portatile? Ti imbibini di Tetris e di Pac Man? Mi sei simpatico. Ti spacco la faccia! (Come vedi Davide, bastavano 2 righe).

NO CONSOLE

Caro Megadirettore (alias Brambo's) le scrivo umilmente per farle i complimenti (bella trasmissione), ma anche per fare delle critiche. Bando alle ciance, K è una rivista stupenda, apprezzo molto le vostre recensioni per la loro serietà e soprattutto gli argomenti che trattate nelle news e nei vari speciali. Sono un giovane 15enne possessore di un fantastico Amiga da quasi un anno (mentre prima possedevo un C64 ed un PC Ega) e da sempre sono un vostro lettore. Visto che i complimenti li ho già fatti, passiamo alle critiche. La presenza di recensioni o comunque di notizie riguardanti le console mi danno molto fastidio poiché le ritengo, come anche voi avete detto su K n°25, siano un segno della decadenza morale di noi giovani. Conosco un solo possessore di console (mentre di computer ne conosco molti) e vi posso assicurare che è un deficiente e che non gliene frega niente di leggere una rivista di computer e videogiochi come K Inoltre ho visto una copia di K speciale console prendere la polvere per due mesi dal mio rivenditore, carrozziere, giornalaio, libreria, macelleria di fiducia; finché un bambinetto di circa 8 anni con la faccia da ciula è venuto a comprarlo. Quindi vi prego umilmente di eliminare le console dalla scritta sulla copertina e di scordarvi di provare a fare una sola altra recensione di un loro gioco. Non mi resta altro da dire.

Umilmente vostro Galeazzo Musolesi

Grazie, grazie, grazie. L'avermi promosso direttore sul campo, mi riempie di gioia e di orgoglio (il meno contento è stato Riccardo, ma si sa che il motto di Musolesi è: voglio, posso e comando!). Vorrei quindi cogliere l'occasione per informarti che questa rivista, che da oggi ho il piacere di dirigere; si interessa in modo particolare di video giochi e non di computer, di compact disc o di fiere bovine. Se come sembra, o se preferisci, se come ipotesi il mercato si orienta verso le console tanto che nel giro di un anno (tanto per fare una cifra) il mercato subisce uno stravolgimento di 360 gradi, credo che anche noi saremo costretti a orientarci di conseguenza. Le recensioni, lo speciale di dicembre più altre varie ed eventuali sono la conseguenza diretta di una nuova evoluzione che, volenti o nolenti, c'è ed è in corso. Sicuramente le console non soppianteranno gli MS-DOS per motivi che mi pare superfluo stare ad indicare, ma in merito ai destini degli altri (ST, Amiga, Archimedes, Msx...) non so e non credo sia questo il momento di fare delle previsioni. Quanto al bimbetto con la faccia di cui sopra, sappi che oggi viene considerato un "target" e siccome ha in tasca molti più soldi lui di quanti non avessi io quando avevo otto anni, al posto delle biglie lui si compra una bella console alla faccia mia e tua (messe assieme); sapientemente progettata, prodotta, confezionata e reclamizzata proprio per quel tipo di acquirente. E io come direttore dovrei occuparmi ancora di biglie?

GOOD MORNING KUWAIT

Guerra e videogiochi. La guerra sembra essere finita (per fortuna), ma le lettere dopo l'articolo del mese scorso iniziano ad arrivare in redazione, e noi siamo pronti a pubblicarle...

Cara redazione di K
quando ho letto sul numero di marzo l'articolo "Guerra sul monitor", ho condiviso pienamente le vostre opinioni: quello della guerra è un tema che K non può ignorare. Infatti mai come in questi giorni si è parlato di wargame e simulazioni di guerra.

Noi videogiocatori ci siamo spesso sentiti sul banco degli imputati a causa delle nostre passioni ludiche.
Gli sconvolgimenti che la guerra ha portato sono innumerevoli, non parlo solo di quelli materiali, ma anche del forte impatto che ha prodotto sulle nostre coscienze. "Era evitabile?", "Esiste una guerra giusta?", oltre a tutte queste domande, noi che amiamo giocare a simulazioni belliche varie ce ne siamo posti un'altra, che ci riguarda direttamente.

Siamo coerenti quando dichiariamo che ripudiamo la guerra e le sue atrocità e poi passiamo ore a giocare con i wargame?
C'è una contraddizione in questo nostro atteggiamento?

Credo di no. Semplicemente ci piace giocare, liberare la fantasia, recitare un film in prima persona e deciderne la trama. Quando "voliamo" sulla base nemica, gli occhi rossi ed il joystick stretto come una cloche, proviamo le emozioni di un pilota, ci sembra di esserci davvero.

Ma non è vero che confondiamo la realtà con la fantasia, sappiamo che è solo un gioco e a chi, piccolo o grande che sia non piace giocare?

Quando spegniamo il computer stiamo con i piedi per terra.

Eppure troppe persone pensano che i videogiochi siano stupidi se non addirittura dannosi. Inorridiscono davanti alle immagini in TV che mostrano lo "HUD" di un caccia durante un duello aereo, esclamano: "Sembra un videogame!"

Credono che sia la realtà ad imitare i videogiochi e dimentica che è tutto il contrario.

Noi invece le differenze le conosciamo, quando abbattiamo un aereo o colpiamo una brigata di carri sappiamo che non stiamo facendo del male a nessuno. La realtà invece è diversa, le bombe sono vere ed i morti anche.
Quando giochiamo in fondo speriamo che le prossime guerre siano solo quelle innocue sui monitor dei nostri computer.
Roberto D'Elia Boiano (Cb)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA RISATA E LE DOMANDE DEL JOKER

Cara redazione di K è ormai il secondo anno che seguo mensilmente la vostra rivista e casualmente l'altro giorno mi sono capitati in mano alcuni arretrati da cui prendo spunto per le mie domande:
1) su K di aprile 1990 si parla dell'imminente uscita di *TV Sport: Baseball* della Cinemaware. Ora mi chiedo, o per meglio dire vi chiedo, che fine ha fatto? Uscirà mai su Pc? Comunque in attesa di notizie vi chiedo quale sia la miglior simulazione di baseball attualmente sul mercato per Pc.
2) Sempre sullo stesso di K viene sventagliata ai quattro venti l'attesissima uscita di *Dungeon Master* su Pc. Anche questo, come il precedente, si è praticamente volatizzato. Devo cominciare a preoccuparmi?
3) Su K di settembre 1990 c'è uno speciale sull'uscita di *Sim Earth* della Maxis in cui c'è scritto che la messa in commercio sarebbe avvenuta entro il '90. Ora mi chiedo: si tratta forse del 2090?
4) Veniamo ora a due curiosità su date di uscita e prezzi di due nuovi giochi. Andiamo con ordine: su K di novembre 1990 c'è uno speciale nel quale si parla di *Epic* della Did. La mia domanda è la seguente: quando uscirà su Pc? Visto come funzionano le vostre anticipazioni presumo ci si dovrà mettere il cuore in pace fino al 3000, vero?
Un'ultima cosa, si tratta di un consiglio che vorrei da voi. Come saprete benissimo è uscito *Elvira-Mistress of the Dark* ma i prezzi dei rivenditori variano dalle 89.000 alle 109.000: li vale davvero tutti questi soldi?
A presto
"The Joker"

Prima di tutto ti voglio ringraziare perché ci leggi da due anni, fa sempre piacere sapere che il nostro lavoro è seguito, anche se, a giudicare dal tono velatamente sarcastico della tua lettera, non sempre con entusiasmo. Quello che dici ha del fondamento ma vediamo le tue domande punto per punto:
1 & 2) Nel marzo del 1990 la Mirrorsoft ha tenuto un convegno a Nizza, annunciando i nuovi prodotti in uscita per quell'anno.Tra gli altri furono annunciati come imminenti TV Sports: Baseball e Dungeon Master *per PC. È forse colpa nostra se i giochi vengono presentati con tanto anticipo alla stampa specializzata? Certamente rappresenta una manovra per creare attessa nel pubblico ed assicurarsi dei potenziali compratori fin da prima dell'uscita di un prodotto, noi per dovere d'informazione riportiamo ciò che le case di software annunciano, non siamo noi a decidere quando il gioco sarà poi lanciato sul mercato. Fra l'altro, non si sa se* TV Sports: Baseball *uscirà mai, dato che ci sono stati dei problemi legali tra la Cinemaware e il team di sviluppo incaricato di realizzarlo. La questione dovrebbe essere nelle mani del tribunale e al momento la faccenda è piuttosto nebulosa. Ad ogni modo, ti terremo informato. Comunque, se e quando uscirà, sarà prima in versione PC e poi per gli altri formati.*
3) Sbagliato, la data esatta è il 3490.
4) Sul numero di marzo avrai letto sicuramente lo speciale che riguardava Epic *e, visto quel che promette,noi tutti speriamo che arrivi al più presto.*
Ultima domanda e ultima risposta: c'è chi dice che vale almeno il doppio e chi invece non lo giocherebbe nemmeno se lo pagassero, è questione di gusti, ma tu aspettati la recensione su un prossimo numero di K.

POSTA INTERATTIVA

Ora per la prima volta in Italia, tenterò un esperimento di risposta interattiva, commentando e rispondendo direttamente tra parentesi alla lettera di STORNI CRISTIANO di Foiano della Chiana (AR)

Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai a.... leggere "K" magari (Non mi pare il caso imitare Funari, informando tutti delle tue abitudini... riservate). Ma, ma... mammamaria, qualcosa non quadra forse ho sbagliato canale (Se ti può essere utile ti dirò che sei su Rai Uno e che stai vedendo i Ricchi e Poveri) CLIK!
Cara redazione, mi sembra eccessivo. Mitica redazione (Mi sembra troppo usato) di KKKKKKKKK, mi si era incantato il dito, sono un vostro fervido ammiratore (Devoto sarebbe stato meglio) e vi scrivo per chiedervi informazioni e per darvi dei consigli che a parer mio renderebbero la vostra splendida rivista ancora più splendida. (In verità avremmo preferito che tu ci chiedessi dei consigli, dandoci nel contempo alcune informazioni, ma tant'è...). Innanzitutto ho 14 anni e da poco sono in possesso di un Amiga 500. Prima domanda: ho fatto bene??? (Prima risposta: fatto bene cosa???) Questo computer mi piace i giochi sono come mi aspettavo ma, ma, ma..mammamaria (Sindrome della brunetta) questo computer quanto rimarrà sulla breccia? (Se fa come Andreotti, non ci sono problemi) Non vorrei aver fatto una compera che, battute a parte, tra poco tempo sarà stata vana (Cavoli tuoi). Ho scoperto da fonti a voi non troppo simpatiche (Boario?) della uscita di nuovi computer molto migliori dell'Amiga (Migliori in che?) quale ad esempio il tera (Scritto proprio così), un incrocio tra PC e Mega Drive e non vorrei che questo o altri sorpassino il mio computerino facendolo dimenticare dai programmatori (È lo stesso problema che affligge i possessori di Fiat 500. Da un po' di tempo in qua non si trovano più quelle belle foderine color salmone andato a male). Vi consiglierei di mettere per questo uno spazio con dei consigli per gli acquisti (No problem. Maurizio Costanzo Show ha detto che ci sta) così che con informazioni del genere: uscito nuovo.... costa.... per chi invece vuole.... consigliamo di.... ecc, ecc. i lettori si regolino (Mi sfugge un po' il senso della cosa. A te no?). FINITO!!! (Meno male). NON è vero (Peccato) hai avuto paura (Tremo ancora...).

PARTE 2 La vendetta (Notare prego l'originalità). Con il mio computer vorrei anche lavorare, (Nobile intento) ma non conosco l'utile basic (Vorrai dire l'"Inutile" basic. Guarda che col basic ci si fa pochino, almeno sotto il profilo più impegnato). Nel mio paese e nei dintorni non ci sono corsi del genere (Hai provato alla Cascina di fronte?). Mi consigliate di affidarmi a testi o altro? (Altro, altro... che so... l'ippica ad esempio... Oppure a qualche grossa libreria specializzata in informatica, come l'IPSOA di Milano ad esempio). Vi saluto sperando (e ti risparmio la rima...) e pregandovi di pubblicare questa lettera!!!!! scusate è un tic nervoso (Se cominci coi tic a 14 anni, a 40 sarai un ottimo paranoico con forti tendenze all'autolesionismo).

N.B. Come si fa a diventare redattori di una rivista come K? (Basta inoltrare una apposita domanda di assunzione in carta semplice, allegando il proprio curriculum vitae, il certificato penale, lo stato di famiglia, una foto della vostra squadra del cuore, 2 foto tessera vostre in B/N e 5 foto 24x36 di alcune vostre amiche. Sarà titolo preferenziale qualsiasi lettera di accompagnamento siglata da un uomo politico di rilevanza nazionale). Bisogna frequentare una scuola di giornalismo o altro? (Si possono frequentare i corsi dell'accademia Carmen Lasorella oppure frequentare per un un paio di mesi lo stesso bar di Bruno Vespa). Per diventare inviato all'estero? (Qui purtroppo sei in leggero ritardo perché l'ultimo corso è partito per Bagdad poco prima di Natale e a tutt'oggi non sappiamo ancora dove verrà tenuto il prossimo).
P.S. Perché non recensite anche dei programmi che ad esempio sono nei vostri annunci da parte di negozi? (Perché noi ti sembriamo tanto fessi da comprare dei programmi per recensirli?).
P.S.S. Chiedo informazioni sui seguenti giochi: Phantasy III, The quest for time bird, I passeggieri del vento (Scritto proprio così), Morte a Venezia. (Fra le informazioni richieste c'è anche: quali sono le informazioni da richiedere!).
ANNUNCIO (Annunciazio', annunciazio'!) Chiunque giochi a Dungeons & Dragons mi scriva mandandomi informazioni (Idem come sopra) sui propri personaggi. Giocate (?) e allora scrivete (!)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' USCITO IL NUMERO 2° di

TAM TAM

Il mensile di attualità e di informazione dei più giovani

Tam Tam è il primo mensile per ragazzi come te. Parla il tuo linguaggio e " traduce" le espressioni dei grandi in fatto di banca, moda, scuola, cinema, sport, spettacolo e altre cose. Ci trovi la moda all' ultimo grido, i videogames più avventurosi, la musica che ti piace e i divertenti fumetti di Harpo, il simpatico maialone blu. Passa parola: il tuo parere di lettore è il migliore dei " tam tam".

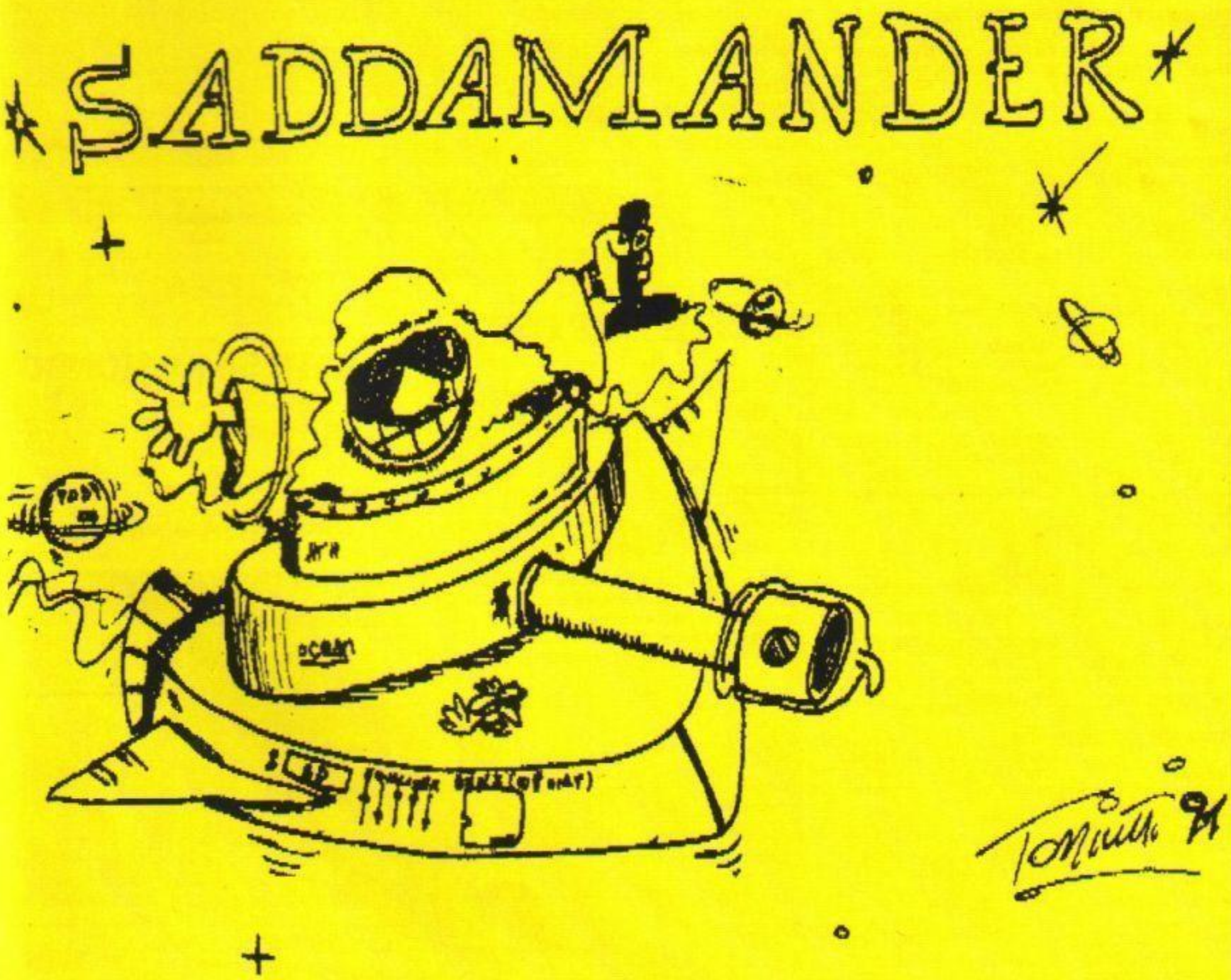
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Il nostro K-vignettista ha ritrovato l'ispirazione e ci ha inviato l'ultima sua creazione. Le Pagine Gialle di questo mese vi offrono molte notizie, in particolare le date dei giochi di prossima uscita e una rubrica occasionale che segue le imprese di due nostri redattori impegnati nel Campionato italiano di D&D. Seguono i periodici appuntamenti con la K-borsa e gli annunci dei lettori.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA BOLLE IN PENTOLA

Abbiamo chiesto ai responsabili stampa delle ditte distributrici italiane un elenco delle principali usciteper i prossimi mesi. Ringraziamo per la gentile collaborazione Anna Vernocchi della Leader e Raffaele Valensise della Softel. Mancano le uscite delle software house distribuite dalla C.T.O. perchél'elenco non è arrivato in redazione in tempo utile.

USCITE LEADER

ELECTRONIC ZOO

ECO-PHANTOMS	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
GERM CRAZY (Epidemic)	AMIGA/ST	FINE MARZO
MAGIC GARDEN	AMIGA/ST	MAGGIO
SON OF ZEUS		MAGGIO
FATAL STROKES		GIUGNO

IDEA

RAILROAD TYCOON	AMIGA/ST	APRILE
F1 GP CIRCUITS	C64/AMIGA/ST	APRILE
DRAGON FIGHTER	AMIGA	MAGGIO
STURMTRUPPEN	AMIGA/C64	SETTEMBRE
CLIK CLAK	C64/AMIGA	SETTEMBRE
CATTIVIK	AMIGA/C64	OTTOBRE
SWORDS & GALLEONS	PC	OTTOBRE

MICROPROSE

RAILROAD TYCOON	AMIGA/ST	APRILE
F15 STRIKE EAGLE II	AMIGA/ST	MAGGIO
GUNSHIP 2000	IBM PC	LUGLIO
F19 II NIGHTHAWK	IBM PC	AGOSTO

MICROSTYLE/FIREBIRD/RAINBIRD

BETRAYAL	ST/IBM PC/C64	MARZO
ELITE	IBM PC	FINE MARZO
FLAMES OF FREEDOM	ST	MAGGIO
(MIDWINTER II)	AMIGA	GIUGNO
	IBM PC	LUGLIO
3D GOLF	AMIGA/ST	ANNUNCIATO

PSYGNOSIS

KILLING GAME SHOW	ST	FINE MARZO
AWESOME	AMIGA/ST	FINE MARZO
ARMOUR GEDDON	AMIGA/ST	FINE MARZO
MONSTER PACK	AMIGA/ST	FINE MARZO
LEMMINGS	ST	FINE MARZO

VIRGIN

SPIRIT OF EXCALIBUR	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
GOLDEN AXE	IBM PC	FINE MARZO
VIZ	C64/AMIGA/ST	FINE MARZO
WONDERLAND	AMIGA/ST	FINE MARZO
SPOT	C64 /AMIGA/IBM PC	MAGGIO

OCEAN

SIM EARTH	IBM PC/MAC	FINE MARZO
BILLY THE KID	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
BATTLE COMMAND	IBM PC	FINE MARZO
F 29 RETALIATOR	IBM PC.	ANNUNCIATO
NAVY SEALS	C64 CARTRIDGE	ANNUNCIATO
EPIC	AMIGA/ST	ANNUNCIATO
BATTLE COMMAND	C64 C/D	ANNUNCIATO
TOKI	C64 CARTRIDGE	ANNUNCIATO
DOUBLE DRAGON	C64 CARTRIDGE	ANNUNCIATO

DOMARK

'NAM	AMIGA/ST/PC/MAC	FINE MARZO
SKULL AND CROSSBONES	TUTTI I FORMATI	APRILE
THE SPY WHO LOVED ME	IBM PC	APRILE
THE WINNING TEAM	TUTTI I FORMATI	APRILE

GREMLIN

FOFT	IBM PC	FINE MARZO
HEROQUEST	TUTTI I FORMATI	APRILE
SUZUKI	IBM PC	APRILE
FEDERATION QUEST 1	IBM PC	MAGGIO
TOYOTA GT RALLY	C64	MAGGIO
SWITCHBLADE 2	AMIGA/ST	MAGGIO

US GOLD

PANZA KICK BOXING	AMIGA/ST/IBM PC	MAGGIO
A.D.S.	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
VAXINE	IBM PC	FINE MARZO
EYE OF THE BEHOLDER	AMIGA/IBM PC	FINE MARZO
SUPER MONACO GRAND PRIX	TUTTI I FORMATI (no PC)	FINE MARZO
GAUNTLET 3-THE FINAL QUEST	TUTTI I FORMATI (no PC)	FINE MARZO
MOONSHINE RACER	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
MEDIEVAL LORDS	C64 D/IBM PC	FINE MARZO
KRYNN II	C64 D/IBM PC	FINE MARZO
CITADEL OF THE BLACK	AMIGA	APRILE
KRYNN II	AMIGA	APRILE
CRUISE FOR A CORPSE (Versiona Italiana)	AMIGA/ST/IBM PC	APRILE
STORMBALL	AMIGA/ST/IBM PC	APRILE
CYBERCON III	AMIGA/ST/IBM PC	APRILE
CIVILWAR	AMIGAII/ IBM PC	FINE MARZO
CITADEL OF THE BLACK SUN	IBM PC	MAGGIO
TENTACLE	AMIGA/ST	MAGGIO
SHADOW DANCER	TUTTI I FORMATI (no PC)	MAGGIO
CITADEL OF THE BLACK	AMIGA	GIUGNO
SECRET OF THE SILVER BLADES	AMIGA	GIUGNO
WAR IN THE PACIFIC (WAR LANCE)	IBM PC	GIUGNO

DISNEY SOFTWARE

EDUCATIVI - DONALD'S ALPHABET CHASE - MICKEY'S RUNAWAY ZOO - GOOFY'S RAILWAY EXPRESS -
DIVERTIMENTO - DUCKTALES: THE QUEST FOR GOLD - ARACHNOPHOBIA
CREATIVI - THE ANIMATION STUDIO

MIRRORSOFT

THEME PARK MYSTERY	IBM PC	FINE MARZO
FINAL BATTLE	IBM PC	MARZO
BACK TO THE FUTURE 3	TUTTI I FORMATI	FINE MARZO
KILLING CLOUD	AMIGA/ST	FINE MARZO
CHAMPION OF THE RAJ	AMIGA/ST/IBM PC	FINE MARZO
BRAT	AMIGA/ST	APRILE
BLOODWYCH	IBM PC	APRILE
FLIGHT OF THE INTRUDER	AMIGA/ST	APRILE
PREDATOR 2	TUTTI I FORMATI	APRILE
BILL ELLIOTS NASCAR RACING	AMIGA/IBM PC	APRILE

MINDSCAPE

BLUE MAX	AMIGA	FINE MARZO
GODS	AMIGA/ST	FINE MARZO
MEGAFORTRESS	IBM PC	APRILE
DAS BOOT	AMIGA/ST	APRILE
BLUE MAX	ST	APRILE
MANCHESTER U. EUROPEAN VERSION	AMIGA/ST/PC	APRILE
W. C. BOXING MANAGER	AMIGA/ST/PC/C64	FINE MARZO

LINEL

NECRONOM	AMIGA/ST/PC	APRILE
KAISER	AMIGA/ST/PC	APRILE
TRADERS	AMIGA/ST/PC	APRILE
THE LAST WARRIOR	64	FINE MARZO

GENIAS

TILT!	AMIGA	FINE MARZO
OVER THE NET	64/PC	FINE MARZO/APRILE
WARM-UP	PC	APRILE

THALAMUS

MUGICIAN	AMIGA	FINE MARZO
ARMALYTE II	AMIGA/ST	SETTEMBRE
RESTRICTOR	AMIGA/ST	FINE MARZO
WINTER CAMP	C64	APRILE
CREATURES	AMIGA/ST	APRILE

ZEPPELIN

HOVER HAWK	AMIGA/ST	APRILE
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	AMIGA/ST	FINE MARZO

STARBYTE

CROWN	AMIGA/ST/64/PC	APRILE
LORDS OF DOOM	AMIGA/ST/64/PC	APRILE

DEMONWARE

POWER	AMIGA	FINE MARZO
GEM'X	AMIGA	APRILE

PALACE

CRYSTALS OF ARBOREA	AMIGA
DEMONIAK	AMIGA

MICROVALUE

NINJA RABBITS	AMIGA/PC	FINE MARZO
ELVIRA	C64	APRILE

USCITE SOFTEL

ELITE

THE LAST BATTLE	AMIGA/ST/C64/	MAGGIO
MIGHTY BOMBJACK	64/PC	FINE MARZO/APRILE
WORLD CUP SOCCER	64/PC	FINE MARZO/GIUGNO
TOURNAMENT GOLF	PC	GIUGNO
GREMLINS 2	C64	FINE MARZO

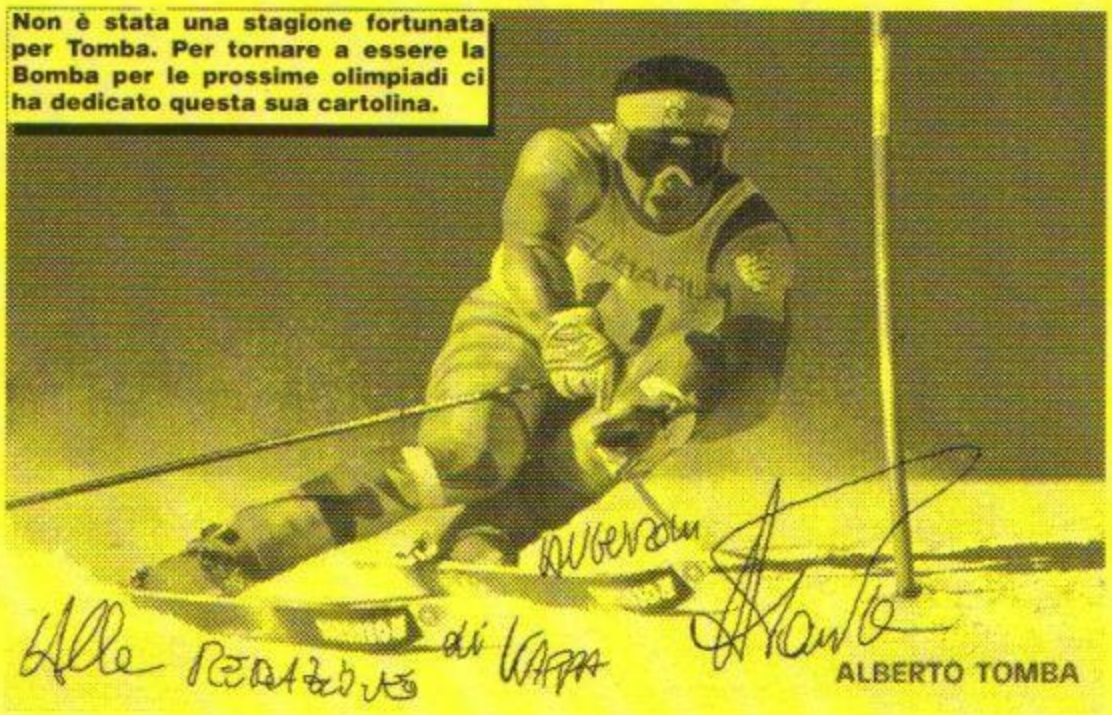
KRISALIS

HILL STREET BLUES	AMIGA/ST/PC	APRILE
REVELATION!	AMIGA/ST/PC	FINE MARZO/APRILE
J. K. SQUASH GAME	AMIGA/ST/64/PC	FINE MARZO

USCITE SIMULMONDO

I PLAY 3D SOCCER	PC	SETTEMBRE
FORMULA 1 3D	PC	SETTEMBRE
500CC MOTO MANAGER	AMIGA/C64	FINE MARZO
BIG GAME FISHING	AMIGA/ST	FINE MARZO
	C64	MAGGIO
ITALIAN NIGHT	AMIGA/PC	MAGGIO
SCACCHI 3D SIMULATOR	C64	FINE MARZO
I PLAY: FOOTBALL CHAMP.	AMIGA/ST/C64	GIUGNO

Non è stata una stagione fortunata per Tomba. Per tornare a essere la Bomba per le prossime olimpiadi ci ha dedicato questa sua cartolina.



ALBERTO TOMBA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

75.5

Ancora in crescita. Dal dicembre 1990 è superiore a 75

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con '+ o -', riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Microprose "vale" 8,5 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice	Casa	Punteggio	+o-	Indice
Sierra	87,84	+16,59	12,34	Activision	79,67	-1,08	4,17
Rainbow Arts	86,67	+10,23	11,17	Accolade	79,43	+5,36	3,93
Adiogenic	85,67	-3,33	10,17	US Gold	79,04	+3,98	3,54
Core Design	84,67	+2,67	9,17	Infogrames	78,88	+9,31	3,38
Microprose	84	+3,12	8,5	Electronic Arts	78,70	-2,19	3,2
Gremlin	83,86	-3,1	8,36	UbiSoft	78,07	+5,07	2,57
Hit Squad	83,33	+13,39	7,83	Ocean	77,91	-3,38	2,57
Psygnosis	82,31	+0,36	6,81	Millennium	77,25	+1,25	1,75
Digital Int'n	81,33	+7,63	5,83	Code Masters	77	+17,9	1,5
Atlantis	81	+32	5,5	Action 16	75,58	+0,98	0,08
Image Works	80,08	+11,52	4,58	Mindscape	75,33	+3,25	-0,17
Origin	80	-20	4,5	Empire	74,87	-3,69	-0,63
				Mastertronic	74,5	-3,34	-1

AMIGA

Lemmings	Psygnosis	94,75
Turrican II	Rainbow Arts	92
Exterminator	Audiogenic	90
Pro Tennis Tour II	Ubi Soft	88,5
Cosmic Pirate	Action 16	87

Era inevitabile che Lemmings balzasse in testa alla classifica una volta recensito. Un posto meritato, almeno per una volta...

C64

Turrican II	Rainbow Arts	94
Exterminator	Audiogenic	91
Ivan Ironman Stewart	Virgin	85,05
NARC	Ocean	78,5
Dragon Breed	Activision	77,5

Turrican II e *Exterminator* sembrano tenere il passo alle loro contro parti a 16-bit, ma non è che nelle ultime uscite ci siano e cose fantastiche.

AMSTRAD CPC

Twin World	Ubi Soft	83,17
TNT	Domark	83,17
Pro Golf	Code Masters	74,5
Guardian Angel	Code Masters	72
Ace/Ace 2	Encore	59,25

La Ubi Soft conosce sicuramente un paio di cosa sul CPC. Quando un suo titolo entra in classifica raggiunge quasi sempre la vetta.

PC Compatibili

Prince of Persia	Domark	92,63
Wing Commander	Origin	90
Rise of Dragon	Sierra	88,67
Covert Action	Microprose	86,5
4D Sports Driving	Mindscape	83,75

Wing Commander cede la posizione al superbo *Prince of Persia* dopo mesi di dominio assoluto.

ATARI ST

Powermonger	Electronic Arts	92,55
Speedball 2	Image Works	91,5
Exterminator	Audiogenic	88
Prince of Persia	Domark	86
Battle Command	Ocean	84,98

Powermonger poteva essere il solo gioco in grado di scalzare *Speedball II* dalla prima posizione. L'Audiogenic con *Exterminator* ha trovato una miniera d'oro; è in tre classifiche questo mese.

SPECTRUM

Pang	Ocean	93,5
North and South	Infogrames	93
WEC Le Mans	Hit Squad	91
F-16 Combat Pilot	Digital Integration	90
Operation Wolf	Hit Squad	87,5

Una classifica tutta nuova per lo Spectrum, con due giochi (non budget) in testa. Anche se un paio di vecchie glorie tengono il passo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dungeons & Dragons: il campionato ha inizio!

Quando è possibile cerchiamo di dare notizie che possano interessare gli appassionati di Giochi di Ruolo che sappiamo sono in molti tra i lettori di K. Ecco un resoconto sulla prima giornata del campionato italiano di Dungeons&Dragons.

Domenica 17 Marzo ha avuto inizio il campionato italiano di Dungeons & Dragons organizzato come ogni anno da Agonistika. Le prime selezioni vedevano impegnate le squadre, composte da sei giocatori ognuna, divise a tre a tre, in un'identica avventura condotta dallo stesso "Master". La prima di ogni raggruppamento avrà accesso a quello successivo. Noi di K siamo andati a dare un'occhiata alla prima giornata di avventure e, oltre a trovare due dei nostri collaboratori (Giorgio Baratto e Paolo Paglianti) impegnati nel ritrovamento della spada Gahalmeen, mitico principe elfo, siamo riusciti a scambiare due parole con l'impegnatissimo Direttore Generale di "DarkOver", il network lombardo di di D&D che cura l'organizzazione di questo torneo nella città del panettone.

K: Darkover, perché è nato, e quali sono i suoi scopi futuri?

Luca Spinelli: È nato sei mesi fa grazie all'iniziativa di Alex Zeminian e Stefano D'Alberti. Lo scopo principale è quello di creare dei contatti tra i giocatori e i Master, o meglio di favorire le comunicazioni tra loro. Nel prossimo futuro è nostra intenzione espanderci a livello nazionale con la collaborazione di altri club.

K: Quante persone sono state impegnate nel realizzare questa manifestazione?

LS: Al momento non ho dati precisi, ma sono comunque molte, basti pensare che un Master per ogni giornata di gara deve condurre all'avventura tre squadre composte da sei giocatori, e i partecipanti nella sola Milano sono più di 200.

K: Quante persone hanno aderito al campionato? E per quali fasce di età?

LS: Come dicevo prima, solo a Milano più di 200 ragazzi si sono iscritti, senza contare l'hinterland e le altre province lombarde. L'età media dei partecipanti varia tra i 15 e i 20 anni, con punte minime di 12 e massime di 26. Fa anche piacere notare che la percentuale femminile che partecipa è di circa il 4%.

K: Cosa ne pensi dei GdR su computer?

LS: Ritengo che siano un po' troppo limitati. Quelli della SSI basati sulla letteratura di AD&D per esempio, sono troppo legati dalle mappe predefinite, e si sente la mancanza di un Master.

K: Come determinate la vincita di un gruppo rispetto ad altri?

LS: Usiamo un sistema di punteggio diverso da quello basato sui punti esperienza. I Master devono valutare un gruppo su come affronta l'avventura e certe situazioni, e come "impersona" i propri personaggi. Insomma, conta molto di più l'atmosfera che si viene a creare piuttosto che finire l'avventura.

K: Abbiamo notato che non era permesso l'accesso al pubblico. Non Credete che sarebbe stato un ottimo mezzo pubblicitario?

LS: Certo, ma purtroppo il pubblico che segue un'avventura potrebbe favorire i gruppi successivi dando consigli o cercando di avvertirli di qualche pericolo.

Il campionato italiano di D&D proseguirà a Milano per altre sei settimane. Seguite K su queste pagine per saperne di più.

IV Campionato Nazionale AGONISTIKA

DUNGEONS & DRAGONS

Nome del giocatore: Giorgio Baratto
Nome del personaggio: Tarnisil Laonfiel
Razza: Elfica *Classe:* Mago / Guerriero
Allineamento: Neutral Good *Livello:* 5 (Incantatore/Schermidore)
Thaco: 17 *A.c.:* 4 *H.p.:* 21 *H.p. now:* 16

ABILITÀ		
Forza	13	+1
Intelligenza	16	+2
Saggezza	10	--
Destrezza	13	+1
Costituzione	11	--
Carisma	15	+1
Percezione	78	%
Avvenenza	98	%

Associazione Culturale
Darkover
DUNGEONS & DRAGONS NETWORK

TIRI SALVEZZA	
Veleno o raggio della morte	10
Bacchetta magica	11
Pietrificazione o Paralisi	11
Soffio del Drago	12
Incantesimi, Verga o Bastone magico	12

DENARO
g.p.:357 → all'oste
50

PX:37.580

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:
Spada normale (1d8)
Arco lungo (1d6)
Faretra (20 frecce +1)***
Pugnale in argento(1d4)
Corazza di maglie
Spadone a due mani(1d10)

Oggetti comuni:
Acciarino
Borraccia d'acqua
Rampino con Corda (15 m)
Chiodi in acciaio (12)
Martello
Razione speciale
Sacchi piccoli 3
Specchio d'acciaio
Zaino
Borraccia di vino
LIBRO INCANTESIMI

DarkOver Dungeons & Dragons Network

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO per Amiga U.M.S. e F 29 Retaliator a L. 30.000 ciascuno per C64 Fighter Bomber, Project Stealth Fighter e Gunship a L. 20.000 ciascuno ed altri.
Stefano tel. 0421/44488

VENDO C64 con 2 joystick, 2 registratori, drive 1541/II e giochi, a L. 500.000 trattabili.
Luca Giuliano via Tarca, 25 - 21037 Ponte Tresa (Va) tel. 0332/551888

VENDO versione Amiga di Damocles e di Starflight per sole L. 20.000 cadauno, originali, perfettamente funzionanti e con imballaggi in ottime condizioni.
Stefano Stefanini via Stanislao Mattei, 26 - 40035 Castiglione dei Pepoli (Bo)

VENDO C64 quasi mai usato + floppy disk e relativo raccoglitore + tasto reset + 2 joystick + alcuni libri di basic e riviste, completo di ogni cavo + registratore e alcune cassette il tutto a L. 400.000. Trattabilissime!
Massimo Spada via Acquanegre, 7 - 27100 Pavia tel. 0832/26005

VENDO Atari Cx 2600 in perfette condizioni con abbinate 9 card: Pallavolo sulla spiaggia; Calcio; Corsa delle macchine ed altre. Costo L. 160.000.
Vito Vinci p.le di P. Lodovica, 2 - 20136 Milano tel. 02/58312170

VENDO console Sega Megadrive completo di due joystick e attacco monitor e TV causa passaggio a sistema professionale.
Stefano Guida via Marino Ghetaldi, 33 - 00143 Roma tel. 06/5016656

VENDO Pc-Xt 8088 512K, 1 floppy da 5,1/4" e 1 da 3, 1/2", hard disk 20Mbyte, Ega Wonder 800 + monitor 14" mono, + prg. game e utility, L. 950.000.
Simone Grassi via G. Piraccini, 52 - 47023 Cesena (Fo) - 0547/26309

VENDO Olivetti Prodest Pc 128 S in ottime condizioni, monitor a colori, drive 3,5, joystick, a L. 800.000 trattabili.
Pietro Paolo Donadio via I. Nardi, 22 - 00179 Roma tel. 06/7856478 dal lunedì al venerdì ore pasti

VENDO per C64 giochi originali su disco: Forgotten Worlds, Spherical, Speedball ed altri. Vendo inoltre numeri di K dal n° 1 al n° 11 e dal n° 19 al n° 23 a L. 3.000. Solo zona Milano.

Luca tel. 02/504285 dopo le 18
VENDO causa passaggio a sistema superiore C64 nuovo modello con manuale + drive 1541 + registratore + stampante + molti giochi originali su disco e cassetta a L. 650.000 trattabili o separatamente.

Giordano Contestabile via Statuto, 8 - Milano tel. 02/654803
VENDO Olivetti M19, in ottime condizioni, monitor monocromatico, 2 drive da 5, 25", con giochi e programmi. A L. 700.000 trattabili.
Matteo tel. 02/9511690 ore pomeridiane

VENDO console Nintendo con 4 giochi a L. 300.000.
Matteo Banfi via Monte Grappa, 288 - 21040 Uboldo (Va)

VENDO per A500 giochi originali: Ultimate Golf, F-29 Retaliator ed altri a L. 10.000 in meno rispetto al prezzo originale.
Lorenzo tel. 030/266338 dopo le 20

VENDO Pc-Xt 8088 512K, 1 floppy da 5 1/4 e 1 da 3 1/2, hard disk 20 Mbyte, Ega Wonder 800 + monitor 14 monocromatico + programmi fra game e utility a L. 950.000.
Simone Grassi via G. Piraccini, 52 - 47023 Cesena (Fo) tel. 0547/26309

VENDO a L. 20.000 giochi originali Ms-Dos: Elvira, A-10 Tank Killer, Golden Axe, Rotox, Stellar 7 ed altri.
Daniele tel. 0383/77225 ora di cena

VENDO videogame originali per A500 a metà prezzo, alcuni titoli: Tennis Cup, Operation Wolf, Super Off Road.
Gualtiero Ciabatti via F.lli Bandiera, 5 - 10138 Torino tel. 011/4474945

VENDO per A500 con 1 mega di memoria le seguenti avventure grafiche originali della Sierra: Codename Iceman, Conquest of Camelot, Space Quest II a L. 30.000 cadauna. Solo zona Milano.
Leonardo tel. 02/3760721 dopo le 18

VENDO registratore per C64 con: 1 joystick, 72 giochi originali, portacassette, tutto a L. 130.000.
Aldo Fontana via Mazzini, 76 - Cicognolo (Cr) tel. 0372/818134 dopo i pasti

VENDO dischi bulk da 3 1/2 solo in blocco: 50 dischi L. 40.000; 250 L. 190.000; 500 L. 370.000; 1000 L. 690.000.
Francesco tel. 0861/412928

VENDO a modico prezzo giochi su cassetta per C64 tutti originali e recentissimi come: F-16 Combat Pilot, I Play 3D Soccer, ed altri. Spese di spedizione a carico del destinatario. Per maggiori informazioni:
Giuseppe Castiglione, via Costanza D'Aragona, 5 - 95100 Catania tel. 095/437560

VENDO per A500 Dragon's Lair II: Escape from Singe's Castle + Dragon's Lair I Time Warp in coppia a L. 80.000. Vendo anche originali Indy 500 + Obitus + Tv Sports Football (versione americana) a L. 80.000.
Rocco Romenghi via Vitali, 1 - 43100 Parma tel. 0521/582237

VENDO modulatore, A500 originale con garanzia.
Andrea Rigon v.le Olimpia, 7/A - 37057 S. Giov. Lup. (Vr)

VENDO console Sega Megadrive + 1 joypad + giochi, usata solo un mese a L. 450.000 (causa passaggio a sistema superiore).
Fabrizio tel. 080/5241488

VENDO Nes (Nintendo) + Nes advantage (joystick) con 7 cartucce recentissime a sole L. 600.000. Valore commerciale 935.000.
Stefano tel. 010/406690 ore pasti

Causa cambio sistema VENDO per Amiga giochi originali vecchi e nuovi al prezzo di L. 2.000 a disco. Spedizioni in tutta Italia, anche all'estero. Vendo dischi vergini da 3 1/2 sony bulk a L. 800 cad. Minimo 50 pezzi. Spedizioni in tutta Italia e anche all'estero.
Brando tel. 06/4404141

VENDIAMO Power Pad (L. 60.000), Monitor 1802 (L. 200.000). Tutto Commodore e in ottime condizioni.
Gigi tel. 099/8809606 - Giovanni tel. 099/687130

Occasione irripetibile!! Causa passaggio a sistema superiore VENDO anzi svendo tutti i miei programmi e giochi per A500.
Marco tel. 06/8121842 ore pasti

VENDO Msx Philips VG 8020 80K + joystick + cavi + manuali + giochi a L. 300.000. Vendo console portatile Gameboy + cuffie + cavo + 4 cartucce a L. 250.000 trattabili un mese di vita.
Silvio tel. 0324/45976 dalle 19 alle 20

VENDO Pc compatibile Ibm 512K 2 floppy disk 5,25, scheda video Hercules, monitor monocromatico stampante Epson Fx 80 e giochi e programmi, a L. 1.100.000 trattabili.
Luca tel. 0424/24749 tutte le sere

VENDO 21 cassette per C64 originali in ottimo stato, cartuccia con giochi dentro, duplicatore cassetta a cassetta, tutto a L. 150.000.
Christian Menziani via Gramsci, 160 - 41100 Modena

VENDO Atari 520 St-Fm, un anno di vita, completo di joystick, mouse, cavo collegamento TV ed alimentazione, manualistica originale e circa 60 dischetti con programmi vari a L. 650.000.
Cristiano tel. 011/4341176

VENDO giochi originali (scatola, istruzioni ecc.) per C64 su disco e cassetta a sole L. 5.000 l'uno.

Tiziano tel. 0424/73202 solo il mercoledì ore pasti

VENDO console Nintendo modello control desk, due pulsantiere, Super Mario Bros, Pro Am, Cobra Triangle, Skate or Die, Top Gun, Olimpiadi. Anche separatamente (sei mesi di vita) a L. 500.000.
Claudio tel. 0362/556177 ore pasti

VENDO interfaccia Midi per Amiga, imballata a L. 35.000. Interfaccia (per Ms-Dos) per il collegamento del computer all'Hi-Fi, imballata, a L. 60.000. Per Ms-Dos Ultima III (non usato a causa del formato del supporto magnetico da 5 1/4) a L. 40.000. Separatamente o in blocco (in questo caso L. 120.000). Solo per Torino e dintorni.
Gerry tel. 237630 escluso il venerdì ore pasti

VENDO/scambio giochi e programmi per Pc Ibm e compatibili.
Ernesto Ranni via S. Giovanni Bosco, 8 - 66054 Vasto (Ch) tel. 0873/364687

Occasionissima!! VENDO Amstrad PC 2086, 1 anno di vita, con hard disk da 32 Mb, floppy disk 3,5" da 720Kb, con mouse, software e manualistica, scheda e monitor a 246 colori a VGA, vari programmi e giochi fra i più belli. A L. 2.500.000.
Filippo Ginanni via Liguaria, 9 - 20064 Gorgonzola (Mi) tel. 02/9516921

VENDO C64 + drive 1541 + cartuccia Turbo + registratore + cavo scart e antenna + trasformatore + Geos 1.3 con manuale in italiano + 2 joystick Microswitches + programma SEUCK + 10 dischi lezioni Basic e 13 di giochi/utility, tutto a L. 500.000!
Marco tel. 0543/63914 ore pasti

VENDO C64 con due manuali in italiano, con giochi, completo di registratore a L. 150.000.
Alessandro tel. 06/8179639 ore pasti

Causa errato acquisto, VENDO per Amiga i giochi: Corporation a L. 29.000, Matrix Marauders a L. 29.000 con manuali e confezioni, tutti originali.
Gianluca Truffi via Vigna Alta, 14 - 20075 Lodi (Mi)

VENDO C64 (modello nuovo) con registratore, 2 joystick, portacassette e molti giochi originali, tutto in ottime condizioni a L. 300.000 trattabili.
Roberto tel. 0523/998557 ore pasti

Sam Coupé espanso a 512K + 2 drive 3,5 da 1Mb cadauno VENDO a L. 650.000 completo di programmi originali.
Matteo tel. 035/460817

VENDO causa passaggio a sistema superiore: C64 + drive + registratore, copri computer, portadischetti, giochi su disco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e cassetta, riviste K. Il materiale è originale e praticamente nuovo cedo il tutto a L. 600.000.
Lucio tel . 0433/43546 esclusi festivi ore pasti

VENDO causa cambio sistema, giochi originali per Ibm e compatibili. fra cui Dragon's Lair, Super Off Road, Paris Dakar '90, con confezioni e manuali in ottimo stato. Prezzi bassissimi.
Luca tel. 0331/798063

VENDO programmi originali per Atari a metà prezzo: Bard's Tale, Shadow of the Beast, Future Wars, Bomber, Ultima IV ed altri. Esclusi perditempo.
Antonio Eleuteri tel. 081/7571833 dalle 15 alle 18

VENDO console Nintendo, pistola, Nes advantages e giochi anche singolarmente. Prezzo ottimo.
Paolo Morini via Canal Grande, 53 - 48018 Faenza (Ra) tel. 0546/22079

CERCO

CERCHIAMO persone disposte a creare giochi in Amos o in altri linguaggi per A500 (anche grafici e musicisti).
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

CERCO disperatamente Atari Lynx in buone condizioni completo di tutti gli accessori ed almeno un gioco ad un prezzo non eccessivo.
Sandro Zanelli via Ancona, 914 - 47023 Cesena (Fo) tel. 0547/331208 ore serali

CERCO interfaccia midi per Amiga a buon prezzo. Scambio anche programmi per Amiga e Ms-Dos.
Luigi Colosimo v.le De Filippis, 17 - 88100 Catanzaro

CERCO per Amiga i seguenti programmi originali: F-16 Combat Pilot, F-29 Retaliator.
Andrea Iozzi p.za Lucania, 21 - 56100 Pisa

CERCO A500 a buon prezzo!! e in buone condizioni. Richiedo massima serietà.
Fabrizio Pinato c.so Garibaldi, 17 - 15048 Valenza Po (Al) tel. 0131/924258

CERCO disperatamente i seguenti giochi originali per A500: (i giochi devono essere forniti di manuale e confezione e il tutto deve essere in ottime condizioni, sono disposto a pagare ciascun gioco fino a L. 15.000): Strider, Golden Axe, Speedball 2, Robocop 2, Rastan, Pradroid '98.
Enrico Nanni via della Loggetta, 79 - 50135 Firenze tel. 055/652150

COMPRO giochi e utilities per A200 e Ibm & compatibili e vendo dischetti bulk-sony da 3 pollici certificati 100% a sole L. 850 e bulk-3M da 5 pollici certificati 100% a sole L. 550.
Francesco Ciciriello via Domodossola, 49/F - 84091 Battipaglia (Sa) tel. 0828/27096

CERCO dischi vuoti da 3" 1/2 a meno di L. 750. Sono disposto a prenderne anche grosse quantità.
Cristiano Borchi via Barrili, 35 - 00152 Roma

CERCO disperatamente il manuale, solo in italiano, del programma Pagesetter II per Amiga. Lo compro a buon prezzo o scambio con software per Amiga e C64.
Gianni Fortunato via Domodossola, 49/F - 84091 Battipaglia (Sa) tel. 0828/21100

CERCO giochi per Gameboy di qualsiasi genere.
Massimiliano Ansaloni via de Giovanni, 29 - 40129 Bologna tel. 051/369058

CERCO i primi 17 numeri della rivista The Games Machine.
Luca tel. 0376/350365 ore pasti

CERCO disperatamente I Play 3D Soccer per A500 originale.
Nicola Pavan via Alpini, 2 - 39012 Merano (Bz) tel. 0473/221550 ore pasti

Vorrei avere il data base di Super Quest per il mio computer (Amstrad Cpc 6128 disk) ma non l'ho saputo fare. Mandatemelo funzionante e pagherò profumatamente.
Marco Carbone c.so Garibaldi, 106 - 89121 Reggio Calabria tel. 0965/93815

CERCO il gioco: Fist of North Star Ken per la console Game Boy. Lo pago L. 35.000 trattabili.
Mauro Pittarello tel. 0444/911910 ore pasti

CERCO disperatamente drive per C64 prezzo modico.
Luca Spogli via Bravetta, 184 - Roma tel. 06/6663898 ore cena

CERCO disperatamente il programma S.E.U.C.K. per il C64 (cassetta o disco) lo pago al massimo L. 25.000. Prima di spedirmi il programma telefonare.
Giovanni Nardo via Ovidio, 14/D - 20093 Cologno Monzese (Mi) tel. 02/2544256

SCAMBIO

SCAMBIO programmi per A500. Escluso ogni tipo di lucro. Max serietà.
Roberto Donna via A. Piacibello, 4 - 15033 Casale Monferrato (Al)

SCAMBIO giochi per sega Megadrive. Sono disposto a scambiare Ghostbuster, Forgotten Worlds e Ghouls'n'Ghost in cambio di Strider o Castle of Illusion. Max serietà.
Matteo Cantaluppi tel. 0131/65372 dalle 18 in poi

SCAMBIO programmi e giochi di qualsiasi tipo per IBM e compatibili. Buona softeca disponibile.
Michele Taverna via R. Pellissier, 8/c - 11024 Châtillon (Ao) tel. 0166/62127

SCAMBIO giochi e programmi per Ibm & Compatibili. Max serietà. Non vendo e non compro. Risposta assicurata. Annuncio sempre valido.
Luigi Pallini vico Ronci, 16 - 64032 Atri (Te) tel. 085/87429

CONTATTI

Jumbo Amiga club cerca nuovi soci, nessuna tassa di iscrizione.
Jumbo Amiga club via dello Scoutismo, 26/1 - 31021 Mogliano V.to (Tv) tel. 041/453776

Chiunque giochi a Dungeons & Dragon mi scriva mandandomi informazioni sui propri personaggi.
Cristiano Storni via Ferdinando Redditi, 1 - 52045 Foiano della Chiana (Ar)

Cerco CONTATTI per Amiga.
Emilio Maddaloni via B. Celentano, 23 - 80135 Napoli

Club cerca CONTATTI in tutta Italia per scambiare o vendere programmi Amiga.
Marco Gamannossi via T. Cortesi, 19 - 50047 Prato (Fi) tel. 0574/29864

L'Amiga club Terni è lieto di annunciare la propria nascita. Per informazioni telefonare allo 0744/406430 ore ufficio oppure allo 0744/277133 ore pasti

Cerco CONTATTI Amiga.
Alex Vaccari via dell'Angelo, 76 - 36013 Piovene R. (Vi) tel. 0445/652571
Loris Inzoli via Lodi, 25 - Bassano del Grappa (Vi) tel. 0424/503877 solo il mercoledì

Cerco CONTATTI preferibilmente in provincia di Sondrio con utenti Amiga per scambio programmi.
Marco Morelli via Nazionale, 78 - 23030 Villa di Tirano (So) tel. 0342/795091

Quick Music Studio cerca CONTATTI Atari St per scambio consigli. Disponibili ultime novità software. No lucro.
Tel. 0184/573279 ore 14 o ore 20,30

La splattersoft Amiga/Megadrive club cerca soci per scambio/soluzioni/trucchi/giochi bollettino mensile gratuito, iscrizione L. 5.000 in francobolli.
Splattersoft via San Carlo Borromero, 19 - 36061 Bassano del Grappa (Vi) Luca tel. 0424/33763

Cerco CONTATTI in tutta Italia per scambio software di ogni genere per Ms-Dos. Massima serietà.
Arturo Gobber via Seriola, 56 - 25087 Salò (Bs) tel. 0365/203767

Il Nightmare group cerca CONTATTI con i possessori di Amiga di tutta Italia. Vasta softeca.
Daniele Perez via Carducci, 15 - 51100 Pistoia tel. 0573/33526 ore pasti

Quick Music Studio, cerca CONTATTI Atari per scambio consigli. Disponibili ultime novità software. No lucro?
Tel. 0184/573279 ore 14 o 20,30

Il club Amici del video game rinnova il suo annunci e vi ricorda che siamo un gruppo di ragazzi serissimi e ben informati. L'offerta è valida per Torino e la vicina provincia. Ogni mese rivista 16 pagg. in omaggio.
Nicola tel. 011/8123983 - 8395727

La Vincen B4 Rollo club disponendo di una vasta softeca per Pc compatibili cerca CONTATTI in tutta Italia.
Marco tel. 0771/463298

GIOCHERIA
VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)
IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!
PUNTO COMPUTER ITALIA
NOVITÀ SOFTWARE

Il Grillo Parlante
NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
PUNTO COMPUTER ITALIA
Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

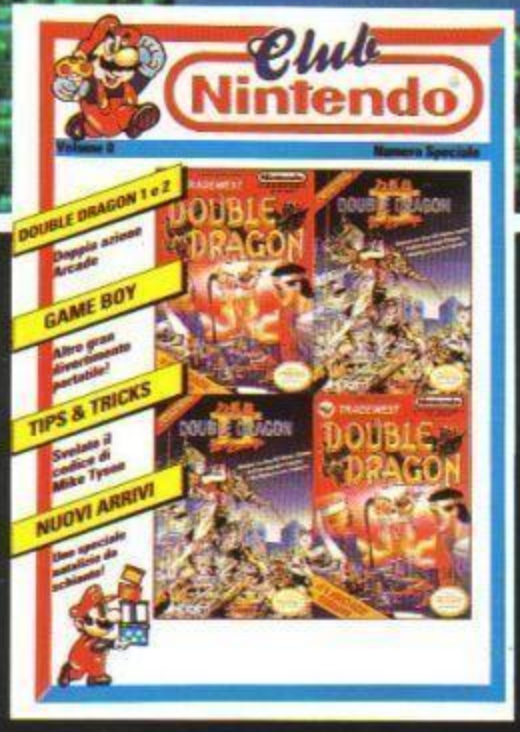
CENTRO SOFTWARE C.T.O.
Softel
IL
SOFTWARE
ORIGINALE
A
TORINO
10125 Torino - Via Nizza 45/F
tel. 011/6690962
Commodore Point

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

KA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un cavaliere indimenticabile.

Disponibile per

IBM PC (VGA/MCGA/TANDY/EGA)
AMIGA (1 MEGA)

SPIRIT OF EXCALIBUR,
un capolavoro firmato VIRGIN GAMES.

Una combinazione perfetta di splendidi elementi (**GIOCO DI RUOLO, AVVENTURA e SIMULAZIONE di COMBATTIMENTO**).

Una grafica ed un sonoro da capogiro, ricreanti alla perfezione le atmosfere magiche di una splendida Inghilterra Medioevale.

Una **miriade di opzioni** per controllare tantissimi personaggi, cavalieri e maghi, ecclesiastici alla corte di CAMELOT.

Interazione con ogni tipo di personaggio (contadini, guerrieri, donzelle, nobili e banditi) ed aumento progressivo delle proprie capacità ed abilità.

Analisi e programmazione tattica di ogni combattimento.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Virgin GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/